MORTAL KOMBAT (2011). ВСЕ ДЕТАЛИ стр. 22

№17 | 314 | 2010
ОКТЯБРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XB | SP

+

РУБРИКИ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

НА ДИСКЕ:
LEVEL UP
БЕСПЛАТНЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» НАШЕГО ВРЕМЕНИ, ЛУЧШИЙ КОНСОЛЬНЫЙ FPS В ИСТОРИИ

HALO: REACH

192 СТРАНИЦЫ

ПОСТЕРЫ: Castlevania: Lords of Shadow и Kingdom Hearts

ТАКЖЕ: Vanquish | Catherine | Kane & Lynch 2: Dog Days | Dead Rising 2

СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!
Взлом голода in process
Сырок
Зебра
50% completed
Загружено: 100 % вкуса, 100 % пользы
Открыть еще один глазированный сырок "Зебра" после завершения загрузки
Я сыт :)
Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!
Ищи на прилавках города!
реклама

Слово редакторов

Октябрь 2010 #17 (314)

НА ОБЛОЖКЕ
Halo: Reach

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Bungie

Бывают случаи, когда мнения экспертов «СИ» кардинально расходятся, все споры заходят в тупик, а лично я игру не видел и не готов принять чью-либо сторону. Недавние примеры тому – Final Fantasy XIII и Mafia 2. Теперь такие проекты будут получать от «СИ» почетную медаль «Holywar Friendly», а оценка им будет выставляться демократическим путем.

Организована процедура очень просто. Уже давно в журнале появилась популярная рубрика «Кросс-обзор», где одну игру оценивают сразу четыре эксперта «СИ» (автор рецензии и еще три человека). Теперь в спорных случаях (статус «Holywar Friendly») именно их коллективное мнение становится официальным вердиктом редакции. В конце девяностых в «СИ» уже применялась схема, аналогичная «Фамицу» (четыре оценки по десятибалльной системе складываются; в результате получаются рейтинги, вроде 26/40 или 34/40). Чтобы избежать несовместимости с другими оценками журнала, теперь мы берем среднее арифметическое, округленное до 0.5. В случае, если игра не вызывает споров, все остается по-прежнему: рецензию пишет один эксперт, его оценка равносильна вердикту редакции.

И еще одно. В прошлом году я обещал вам настоящую бомбу; то, чем не может похвастаться ни один западный журнал об играх. Все в силе: разве что переговоры с партнерами заняли гораздо больше времени, чем я рассчитывал. Теперь документы подписаны, и в ноябрьском номере «СИ» вас ждет тот самый сюрприз.

Константин Говорун, главный редактор

Когда этот номер окажется у вас в руках, Tokyo Game Show уже завершится. Но сейчас, пока мы готовим его к отправке в печать, японские геймдизайнеры постоянно публикуют в блогах и в твиттере свежие записи, подогревая внимание публики к предстоящему событию. Новости о ходе разработки, намеки, вроде бы не относящиеся к делу записи о еде – даже на такие обрывочные откровения мы и надеяться не могли еще в 2001-м, когда на E3 анонсировали первый выпуск Kingdom Hearts. Как раз перечитывала интервью с Тецуей Номурой и его коллегами, когда готовила статью о сериале в этот номер, и обратила внимание, как редко они в те времена общались с западной прессой, и насколько разговорчивее стали в последние годы – в том числе и в Сети. Знаете, кстати, о чем пишет в твиттере Хидеки Камия? Мы вот решили, что такое нельзя оставлять без перевода и вводим с этого номера «СИ» новую рубрику, в которой вы сможете прочитать о сиюминутных переживаниях и жизненных наблюдениях избранных представителей игровой индустрии.

Также в номере – впечатления от самых свежих превью-билдов Dead Rising 2, Vanquish и Castlevania: Lords of Shadow, подробные материалы о Mortal Kombat (продюсер не ускользнул от пытливых корреспондентов «СИ» на Gamescom!) и Batman: Arkham City, интервью по Fallout New Vegas и EA Sports MMA. И это – только начало!

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Тел.: +7 (495) 935-4034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

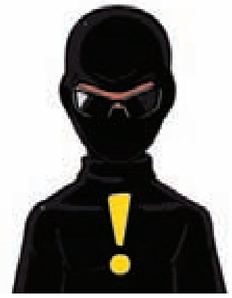
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 120 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

В этот номер написал неожиданно много про немецкие RPG: порадовался русскому релизу Venetica, глянул на новую Gothic, а заодно прошел первую главу Risen, не теряя Сару (кстати, слыхали, что уже идет работа над сиквелом?). Чтобы изучить «историю вопроса», пытался играть в Realms of Arkania – и в третьей части, Shadows over Riva, нашел бордель под названием Rapture. К сожалению, не подводный.

Евгений Закиров

Стаж в журнале: 4 года
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger, Street Fighter II: The World Warrior

Сейчас, когда я пишу эти строки, меня беспокоит вот что. Во-первых, устанавливать Windows 7 или нет? Боюсь потерять важные данные, да и дорого! Во-вторых, чем закончится Dead Rising 2 и какую версию брать? Я играл в превью-билд для PS3 и вроде бы ничего фатального не заметил. Или лучше дождаться релиза для PC? И, наконец, главное: Pokemon Black или White? Хмм… Нет, тут все заранее решено. Обе!

Артём Шорохов

Стаж в журнале: 9 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Обожаю кино, но недолюбливаю 3D, особенно если это принудиловка и нет возможности купить билет на «плоскую версию». Тем приятнее было удивиться действительно уместному и классному 3D в новой «Обители зла» – сцена под дождём на Сибуе просто улёт! И ведь каждого зомби в кадре поставили так, чтоб на хедшоте забрызгать кровью разом весь зал. «Аватар» не побеждён, но дело его всё-таки живёт. Остановитесь, режиссёры!

Святослав Торик

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Shining Force, Donkey Kong Country, содержание рубрики Retroactive

Начал играть в Red Dead Redemption и с изумлением осознал, что это лучшая «песочница», в которую я когда-либо играл. Когда-то аналогичным прорывом для меня и, думаю, для всей Rockstar, стала GTA: San Andreas, в которой главный герой Си Джей развернул активные действия на территории целого штата. Надеюсь, Джон Марстон не станет последним героем этого тренда.

Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 6.5 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII, Team Fortress 2

Умер Сатоси Кон, самый замечательный японский режиссер. Его творения относят к аниме, но они выше всего этого направления на несколько голов; они – настоящие Фильмы с большой буквы. Теперь к аниме, наверное, можно вообще не возвращаться: как можно после Millennium Actress и Paranoia Agent смотреть тот пошлый и заштампованный шлак, что идет в онгоингах?

Радик Валентинов

Стаж в журнале: 7 месяцев
Любимые игры:
Final Fantasy VI, ICO

Меня выбила из колеи смерть режиссера Сатоси Кона. Среди маститых авторов аниме он был, похоже, единственным, кто ориентировался на полностью сформированного, взрослого зрителя – причем зрителя мирового, а не только японского. На пике творческой карьеры ушел сильнейший режиссер, чьи фильмы, наравне с картинами Миядзаки и Осии, – лучшее, что есть в современной японской анимации.

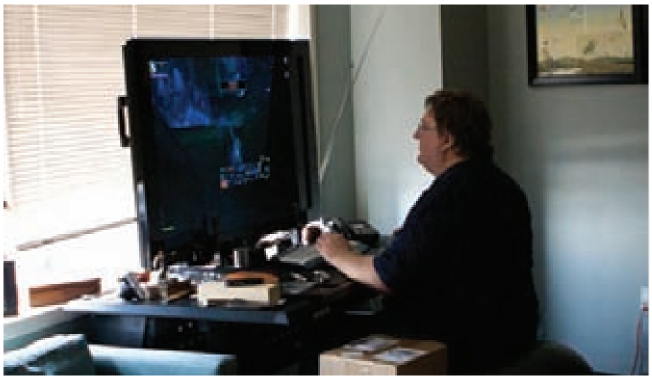
Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

Лучший выбор для игр и общения!
Ritmix® moving sound
- Высокое качество звука
- Широкий диапазон частот
- Удобство в использовании
- Встроенный регулятор громкости
RH-519M
Новая линейка гарнитур
www.ritmixrussia.ru
RH-518M
RH-517M
RH-513M
RH-512M
BLADE GROUP OF COMPANIES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

3D-монитор и 3D-очки
3D-игры для PC редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.

СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

ТЕМА НОМЕРА

на правах рекламы
WORLD OF TANKS
ЗАХОДИ И ИГРАЙ!
www.worldoftanks.ru
КРИ
2009
ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА
WORLD OF TANKS
WARGAMING.NET

Фактические факты

В цифрах – о главном

Игра с самым большим бюджетом на разработку

Grand Theft Auto IV

$100 млн

По словам Leslie Benzies, продюсера игры. На втором месте – Shenmue ($70 млн в 2000 году, с учетом инфляции эквивалентны $90 млн в наши дни).

Средний возраст геймера в США

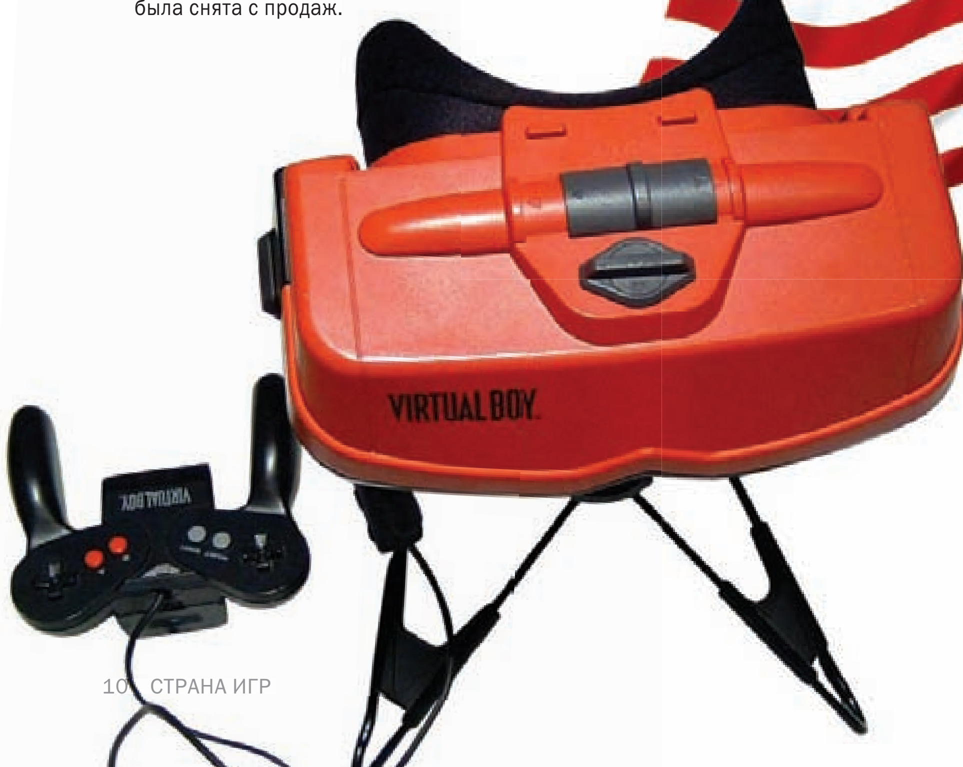
35 лет

По данным Entertainment Software Association. Игровой стаж такого геймера – 12 лет. В России средний возраст геймера составляет, по разным данным, 21 год.

Первая 3D-консоль в истории

Virtual Boy

В 1995 году Nintendo представила консоль Virtual Boy, все игры для которой выводили картинку в стереоскопическом 3D. Она разошлась тиражом в 770 тыс. штук, после чего была снята с продаж.



Самый популярный игровой журнал в мире

GameInformer

3.5 млн экземпляров

Секрет успеха: журнал GameInformer распространяется через сеть игровых магазинов GameStop, причем подписка бесплатно прилагается к карте постоянного покупателя.

У Famitsu: 2 млн. в месяц

Самая дорогая копия игры в мире

Kizuna Encounter (NeoGeo)

$12000

Рекомендованная цена на картриджи для NeoGeo и в девяностые годы составляла около 250 долларов. Сейчас наиболее редкие игры продаются на EBay по $1000 за штуку и больше.

Регион, где победила «Сега»

Южная Америка (80-е и 90-е годы)

80% рынка

Благодаря поддержке бразильской компании TecToy, Sega Master System была популярнее, чем NES, а Mega Drive опередила Super Nintendo. Кстати, только здесь на Mega Drive вышла игра Duke Nukem 3D.

Самый необычный картридж для Sega Mega Drive

Virtua Racing

Уникальный 3D-чип на борту

Рекомендованная цена на эту гоночную игру составляла $100 в момент старта. Причина – встроенный в картридж процессор SVP, позволяющий обрабатывать сложную 3D-графику.

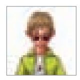
› Новости: у всех на устах

Геймдизайнеры как звезды

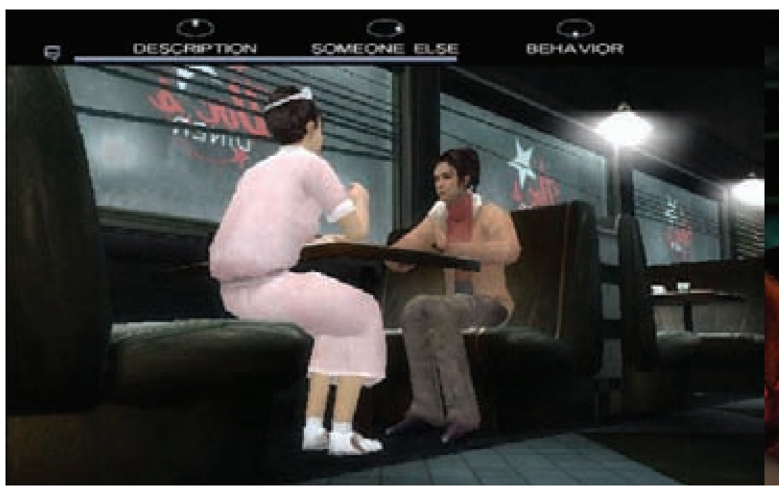
На GDC Дэвид Кейдж рассказал, что не стоит ждать сиквела Heavy Rain, и привёл очень интересное основание. Нынешняя индустрия сиквелоориентированная: сиквел легче пробить у инвесторов, сиквел легче рекламировать, сиквел легче продать потребителю. Именно поэтому большинство новых IP прямо-таки создаются ради будущих сиквелов и именно поэтому многие студии становятся де-факто заложниками своих успешных игр. Кейдж на собственном примере предлагает выход: брендировать не игру, а разработчика. Иными словами, при помощи Heavy Rain он сделал себе имя, и теперь узнаваемым товаром, по сути, тем самым сиквелом, становится бренд «Дэвид Кейдж». Что развязывает Quantic Dreams руки для создания не «Следующей Heavy Rain», но «Следующей игры Дэвида Кейджа». Именно под торговую марку The Next Game from David Cage будут выбиваться бюджеты, с нею будут работать маркетологи и её в конечном счёте будут покупать игроки. Разработчики же при этом смогут заниматься творчеством, а не самокопированием – разумеется, при условии, что игры их так и останутся хороши и востребованы.

Святослав Торик: Я так понимаю, что, в отличие от Сида Мейера, Кейдж подразумевает, что его участие в проекте гораздо больше, чем привлечение и кормление геймдизайнеров обрывками своих идей.
К тому же он умолчал о рисках и негативном опыте инвестирования в именные бренды: например, под точно таким же соусом Ромеро в 97-м выбил у Eidos кучу бабла под Ion Storm, получив два офиса и полную свободу действий. И где теперь Ромеро, где теперь Ion Storm? Более того – учитывая, что HR не тянет на крупный коммерческий успех (1.4M, несмотря на высокое качество игры в целом), инвесторы будут настаивать над полным контролем, следовательно, зря Кейдж на себя кивает.
Есть другой интересный вариант – это когда геймдизайнер действительно продает себя, но делает это не под брендом, а втихую. Я сейчас пишу ретро по Kid Chameleon, продюсером и программистом которой был Марк Черный – в 18 лет он изобрел Marble Madness, потом долго сидел в американском отделении «Сеги» (программировал Sonic 2 и Kid Chameleon, в частности). С 98-го работает в своей собственной конторе «консультантом разработчиков видеоигр», приложил руку к куче игр, особенно к хитам всех поколений PlayStation (от Crash Bandicoot до God of War III). В 2004-м получил «ачивку» от IGDA. Считается, что инвестор, которому в числе USP принесут на блюдечке пункт «нас консультирует Марк Черный», с радостью выпишет чек. При этом он человек абсолютно не публичный, с лекциями не выступает, молодежь не поучает, миллионы тиражей и перевернуть мир не обещает.

Илья Ченцов: Американ МакГи и Сид Мейер так поступают уже давно, только не делают выпендрежных заявлений по этому поводу. Кстати, нынешняя «Алиса» – кажется, первый сиквел от МакГи.
А заниматься самокопированием можно и не делая сиквелы.



Артём Шорохов: Пардон, но мне кажется, ты просто эпатируешь. Это МакГи не выпендривается? Каждый по-своему делает себе имя и имидж. Мы об играх. Суть в том, что и Кейдж не выпендривался, на мой взгляд. Он лишь описал свою стратегию, и она мне кажется удачной. Я, как потребитель, почти наверняка куплю игру «от Клиффи Би», но десять раз подумаю, нужна ли мне игра «от Epic Games». И не потому, что Epic делает фигню, а Клиффи – бог. Просто его взгляд на игры мне близок, и я знаю, что он работает на свое имя, на репутацию, а значит, не станет мне втюхивать что-то, хм, недотянутое, недоделанное и т.п. Я, как потребитель, не знаю и не хочу знать, кто руководит каждой разработкой внутри студии, занимающейся одновременным выпуском сразу нескольких игр, половина из которых мне неинтересна вовсе. Мне, как потребителю, гораздо удобнее фрагментировать свои познания на более удобные «теги». Сравни с киноиндустрией: многие ли из нас всерьёз могут сказать, что увлекаются продукцией, скажем, Metro Goldwin Mayer и Warner, и следят за всеми их проектами? Да никто. Когда речь заходит о кино и киноманах, сразу же всплывает имя режиссёра: кому-то нравятся фильмы Кристофера Нолана, кто-то без ума от Карпентера, кому-то подавай подход Верховена, Джексона или Кэмерона. Все они многое сделали, чтобы люди запомнили их имена, и люди платят за это вниманием. При этом вокруг куча талантливых, но «безымянных» режиссёров, хватающихся за всё подряд и потому не могущих дать понять публике, что и какого качества ей ждать в следующий раз. Это отлично сегодня экстраполируется на игровую индустрию, в которой есть Блежински, Миямото, Кодзима, Молине, Кейдж, Мейер и прочее, а есть какая-нибудь, к примеру, Ubisoft Montreal, время от времени выдающая отличные и узнаваемые в целом игры, не забывая при этом выпускать то TMNT, то, пардон, Prince of



Persia: Forgotten Sands. Коллективная ответственность людей, которые зачастую на одном проекте-то и не пересекались ни разу. (Ответственность перед потребителем – подчёркиваю это.) Среднее арифметическое. Я, как потребитель, не могу сказать: «Какой-то там чувак из Монреаля облажался, выпустив такого Принца», мне придётся тыкать пальцем во всё издательство разом. Которое, конечно, не виновато, у которого фокус группы, задания сверху и вообще я сам дурак, потому что мне понравился прошлый «Принц», а ведь он продался так себе. Лотерея. К тому же люди не любят большие компании и не особенно верят безликим логотипам. Людям куда удобнее персонифицировать «Зло» и «Добро», «Лажу» и «Успех». Поэтому они с лёгким сердцем ходят на фильмы Тома Круза, но с опаской смотрят даже на самые красивые афиши с Николасом Кейджем. При том, что и у Круза есть свои ненавистники, и у Кейджа свои фанаты. Так и с кодзимами да шаферами, я полагаю. Это всем удобно, и это, на мой взгляд, форсирует персональную ответственность за результат. Получается, что человек или работает на себя, а значит персонально заинтересован, или крутится как винтик в общей машине, и спрос публики (не работодателя) с него не больше, чем с остальных винтиков. Имидж в этом деле всё-таки важен. Тот же Кейдж недавно рассказывал, что ни он, ни Sony не ждали вовсе окупаемости Heavy Rain, это был сугубо имиджевый проект: Sony получала эксклюзивную игру для торпедирования конкурентов и стимулирования лояльности фанбазы, а Дэвид – соточку экспы, узнаваемость и именной бульдозер, на котором легче прокладывать дорогу к светлому будущему.
Он, кстати, интересные ещё слова сказал: «У паблишеров, как правило нет яиц. Это факт». Мол, будь их воля, они бы годами сидели в уютненьком болотце, делая одинаковые игры. Можно развить мысль: у «просто студий» яиц тоже нет – это маркетинговые структуры, которые работают по указке заказчика. А те, у кого яйца есть, работают на себя, на своё имя – и если за этим именем уже что-то стоит, такому человеку гораздо проще выбить из паблишеров добро на новую авторскую разработку, доходность которой не обеспечена фокус-группами.
И, разумеется, да – все люди, все ошибаются, попадают пальцем в небо, легенды рушатся, кумиров свергают, голых королей высмеивают... Это жизнь. Точечными опровержениями тут ничего не доказать. Вопрос стоит примерно так: если (гипотетически) Дэвид Кейдж уйдет из Quantic Dreams, соберёт новую студию и будет делать Game from David Cage 2, а параллельно его старые соратники примутся за Heavy Rain 2, какая разработка вам будет более интересна? Почему?

Святослав Торик: Во, это хорошо поставленный вопрос.
Немножко зная эту кухню изнутри, я могу смело заявить, что незаменимых людей не существует. Есть лишь наличие или отсутствие «клея», который заставляет каждый отдел делать свое дело, а результат потом превращать в цельный продукт (к вопросу о Ubisoft Montreal: у каждой серии Splinter Cell, которую делали канадцы, команда заметно различалась, и продюсер-склейщик каждый раз был разный). Если Кейдж может и геймдизайн делать, и результаты «склеивать» (за последние десять лет QD выпустила, по-моему, всего две игры – это, конечно, никуда не годится), он молодец. Но Сони запросто может его послать, нанять хорошего геймдиза, взять, а лучше назначить из своих отличного продюсера – и будет HR2 продуктом не очередного чуть ли не артхаусного эксперимента, а результатом использования уже проверенных методик. И, зная, что мне нравится HR, и то, что Quantic Dream со своими ресурсами и подчиненностью маркетингу не будут ударяться в эксперименты (хватит уже, наверное), я буду скорее ориентироваться на HR2, чем на очередную пятилетнюю разработку Кейджа.
Тем более что Омикрон мне совсем не понравился, и если он задумал продолжение, то пусть действительно нафиг идет.

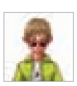
Наталья Одинцова: Добавлю от себя пару историй :) Хидеки Камии, например, не доверили сиквел Devil May Cry – как раз под предлогом, что незаменимых в Capcom быть не должно (так сам Камия позже в интервью рассказывал), и хорошую идею необязательно ему самому развивать. В итоге DMC2 от Хидеаки Ицуно огребает смешанных отзывов по полной. Но третью часть под руководством Ицуно все же делают (потом сделают и четвертую), удачно перезапуская сериал, и сейчас Devil May Cry – хорошо узнаваемый и популярный, сильный бренд (хотя имя самого Ицуно не настолько на слуху, как имя Камии, например. А ведь он еще делал божественную Rival Schools).
То есть – будет сейчас анонс новой игры от Камии, будет ажиотаж. («Камия не делает Bayonetta 2! Камия делает что-то новое!!!») Будет анонс Bayonetta 2, тоже поднимется шумиха («Аааа, как же Камия ее продолжит!»)
Но и анонс DMC 5 вызовет бурю эмоций («Ааааа, снова драться за Данте! Куда денут Неро?!») С той разницей, что кто-нибудь из особо пуристов еще обязательно пожалуется, что при Камии трава была зеленее и пусть уж Ицуно поручат что-нибудь другое наконец.
В этом смысле IP поддерживает автора, если он решит за его счет раскрутиться, а автор поддерживает IP, когда он уже сделал себе имя на других играх. Даже когда не используют фразу «следующая игра Гоити Суды», скажут «от создателя Killer7 и No More Heroes».
Тем более что, как я понимаю, в той же Японии подразумевается – руководитель работает по большому счету с теми же людьми, что и всегда. То есть руководитель = студия. В Platinum перешло очень много людей из Clover, которые, в свою очередь, ушли в Clover из Capcom. И истории вроде той, как делали Super Smash Bros. Brawl – все еще редкость. Под этот проект команду собрали с нуля, причем в качестве основной силы привлекли не HAL, студию, которая всегда занималась SSB (в тот момент в ней работали над другой игрой), а, по совету Миямото, обратились к Game Arts – у них как раз освободились люди в связи с окончанием разработки Grandia III. Возглавил же все это дело руководитель-фрилансер. Да, это был, Масахиро Сакурай, бывший сотрудник HAL и создатель Кирби, и наверняка в команде все же были профи, с которыми он раньше пересекался, но тем не менее. У Сакурая, кстати, в принципе позиция такая – в чем-то похожая и на позицию Кейджа, и на позицию Черного :) Он и из HAL ушел, потому что, по его словам, он чувствовал, что его очень сковывает перспектива годами продолжать одни и те же вещи на пару с одними и теми же людьми. И при этом не пиарится – я уверена, что большинство людей, восхищавшихся SSBB, вообще не подозревает, кто ее делал. **СИ**

Ubisoft и сиквелы

Ален Корр из руководства европейского подразделения Ubisoft заявил, что современный консольный рынок «не поддерживает широкий спектр продуктов». «Не ААА-игры более не прибыльны. Разработка блокбастеров стоит больше, но есть шанс получить неплохую выручку от игры, которая возглавит чарты. Становится менее рискованно вкладываться в один проект или сериал, чем разделять средства на три или четыре игры. Потому что если эти три-четыре игры окажутся недостаточного качества, потеря денег гарантирована. Поэтому мы меняем бизнес-модель: мы больше не работаем над теми хардкорными проектами, в которых не уверены на все сто. Мы концентрируемся на ключевых сериалах, потому что этого желает рынок», – сказал Корр. Он также добавил, что RUSE – последний из оригинальных проектов Ubisoft на этом поколении консолей. Сейчас, дескать, конкуренция слишком высокая, и резонно подождать еще несколько лет и прийти на более свободный рынок некст-гена. Тем не менее, Корр подтвердил, что ничего о наследницах нынешних развлекательных систем он еще не слышал.

Константин Говорун: Я не очень понимаю, зачем вообще было делать RUSE. Если я не ошибаюсь, весь интерес к проекту родился только оттого, что на прошлогодней E3 игру показывали на специальном тач-столе стоимостью в несколько десятков тысяч долларов. По-моему, на этой стадии RUSE стоило и заморозить. Кинули пальцы перед коллегами – и ладно.
А так в теории все верно – и нам даже и выгодно. Пусть лучше делают одну хорошую игру, чем три-четыре плохих и даже средних. Пусть предлагают новые IP на старте поколения – как это было с Assassin's Creed (у Sony – с Uncharted, InFamous и Resistance, у Microsoft – Gears of War), а потом спокойно выпускают пару сиквелов.
Но на практике я, например, не очень понимаю, откуда здесь слово «хардкорные». Это ведь вообще совсем другая история. Может быть, core-игры – дескать, игры для массовой, но все же геймерской аудитории? И как это все согласуется с тем, что Ubisoft издает Child of Eden? И еще – Ubisoft успешно вогнала гвоздь в гроб Splinter Cell, да и фактически всего цикла Tom Clancy's (и слава богу), опозорилась с «Принцем», а что получится с новым Driver – неясно. Так что же Ubisoft будет выпускать в ближайшие годы, кроме Assassin's Creed 3?

Святослав Торик: Я так понимаю, речь не о домохозяечных проектах типа CSI, окупающихся на 300%, а именно о хардкорном сегменте.
Помимо Splinter Cell у них еще полпачки «Тома Клэнси» типа HAWX, Rainbow Six и Ghost Recon. Есть Might & Magic, который уже переводят в режим отжима бабла у всех слоев населения – от клиентских оффлайн до браузерных онлайн. Никуда не делась серия Raving Rabbids (и, собственно, Rayman as in Rayman Origins). Возможно, таки усилят внимание к BG&E 2. Нагнут как следует шанхайцев, чтобы I Am Alive стала основателем крепкого IP. FarCry 3 вон пообещали.
Я так полагаю, что они не хотят заморачиваться именно на новые IP в ближайшем будущем, а все текущие делать по принципу «наклеим старую марку на новый продукт». Но поскольку эта практика как раз и загубила SC и PoP, ориентация будет больше на снижение рисков от экспериментов, чем на окормление фанатов и троллей.



Артём Шорохов: Итак, насколько я понял озвученную стратегию (совпадаю с Вреном): запускать новые IP на старте поколения, разрабатывая их концепции заранее и вкладываясь по полной, чтобы они неминуемо выстрелили (см. мою былую колонку про сиквелы), а потом всё поколение кормиться на этих вложениях, разрабатывая сиквелы, триквелы, интервиклы и вбоквелы. Но! Тут я вижу две интересные штуки.
Во-первых, умалчивается, как в эту схему вписываются старые сериалы – те, что успешны сейчас, и те, что были успешны в прошлом, но опозорились или просто по-тихому сошли на нет, притворившись ветошью? Иными словами, ждать ли Assassin's Creed n+1 в течение каждого следующего года и рассчитывать ли на реанимацию Splinter Cell? (А если «да», то какие шаги будут сделаны, чтобы на этот раз он был принят хорошо – «не делать больше уровней в Ираке»?) Вообще, спрошу, наконец, Слав, а какие называются причины коммерческого провала Conviction?
И, во-вторых, у Ubi хватает достаточно успешных в начале нынешнего поколения IP, которые с тех пор впали в некоторую кому. То есть, сиквелы их, конечно, делаются, но уж больно долго, нудно и негромко. Я, например, уже устал ждать следующего Advanced Warfighter'а. Вторую часть очень шустро выпустили вслед за первой, а о следующей второй год кроме какого-то несмелого блеяния ничего так и не слышно. Примерно та же история и с Rainbow Six. С Rayman Raving Rabbids. А уж на больную мозоль Beyond Good & Evil не наступил только самый вежливый. Надо полагать, всё это тихой сапой отправят делаться под будущее поколение? Но тогда о каких «новых IP» можно говорить? Скорее уж, существующие поделят пополам и будут выжимать не все сразу, а через поколение. Японцы, как мне кажется, именно так и работают последние лет пять-восемь.

Святослав Торик: Я думаю, эти причины весьма очевидны:
1. Тотальное радиомолчание Ubisoft на тему SP: Conviction (не анонсировали ни каких-либо DLC, ни продолжения/расширения, обычно следующих через пару месяцев после выхода). Ее попатчили немножко и фактически бросили.
2. 1.4М продаж для Xbox360 и неизвестно сколько для PC (все равно пираты сожрали профит) – мало.
3. Технические ограничения, а точнее Ubisoft OSP. Ну, на эту тему уже много сказано.
Что касается GRAW – вторая часть пошла ни шатко ни валко, поэтому третью часть GRIN'ам не доверили, а вскоре они и сами развалились, туда им и дорога за отвратительных «Терминатора» и «Особо опасного». Так что Future Soldier – это очередной ребут очередной серии. Но на этот раз посерьезнее и с потенциально интересными кросс-оверами (с тем же HAWX, например).
Насчет R6 ничего сказать не могу, не в курсе ситуации. Второй Вегас продался неплохо, но совершенно себя исчерпал. Думаю, готовят очередную игру в том же стиле, но в новом сеттинге. И почти наверняка без тактической карты.
А что не так с Raving Rabbids? Если верить GamesPress, новые Кролеги уже вот-вот: November 9th, 2010 (US), November 11th, 2010 (EMEA).
Кстати, на следующий день после интервью Корра Ubisoft анонсировала новый тайтл Bloody Good Time. Так что я бы слова этого «менеджера-директора» не воспринимал прямо вот так всерьез. **СИ**

Индустрия: чирик-чирик

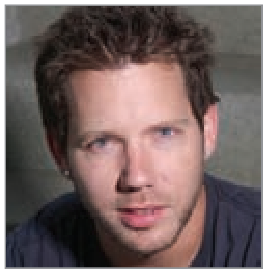
Маленькие мысли больших людей

3rd_birthday
Тэцуя Номура

Это снято на мобильник, вы можете разглядеть? Пояснения к этому скриншоту появятся в интервью главы компании GamesCom Китасэ-сан, которое будет опубликовано на famitsu.com.

PSP, конечно, хорошая консоль, но её огромным минусом является время загрузки с UMD. Поскольку в The 3rd Birthday предусмотрена возможность инсталляции, мы настойчиво рекомендуем после покупки ею воспользоваться. Когда загрузки поменьше, играть становится крайне удобно. Объём свободного места на карте памяти, необходимый для игры, мы объявим на днях.

Рапортуем, что японский тестовый UMD с демоверсией The 3rd Birthday для TGS к нам прибыл в целости и сохранности. Конец близок. Теперь нас ожидает жестокая схватка с нехваткой времени в реальном мире. Просим вас принять во внимание, что мы до самого конца будем прилагать все усилия к разработке, не идя ни на какие компромиссы. Выиграть в столь напряжённой битве — сплошное удовольствие.



@therealcliffyb
Клифф Блежински

Не пойду на работу, буду дурака валять.

Вот так новости: фэны Gears подняли свыше 150K на детскую благотворительность! Кармайновое безумие! Вы, парни, жжёте! http://bit.ly/c8vggx

«Сера» это «Арес» (бог войны) наоборот. Я называю планеты так, как Konami называет злодеев, сынок.

Только что купил туалетную бумагу через онлайн. Будущее официально наступило.

http://bit.ly/95UzXa Отличный блог-текст от @ashelia на тему всех этих «Искусство ли видеоигры?» дебатов.

Пересматривал «Среди акул», один из пятёрки моих самых любимых фильмов. Здорово мотивировал меня, когда я только начинал.

Чувствую, как лето от меня потихоньку сваливает, и это делает меня грустным. Без балды, друзья. :)

Ты. Да, ты. Расскажи ей. Немедленно.

А вот вам и ещё одна причина, почему делать игры это круто. Фотка с мероприятия по Gears 2 в Сиднее.

@noobde
Эд Бун

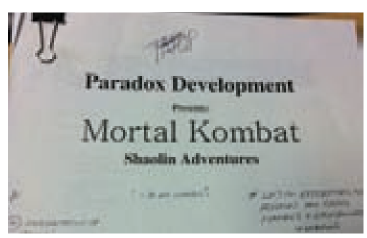
Вчера принимал участие в Bonus Round у Gametrailers с Уорреном Спектором & Иеремией Слатшка. Было весело.

Сегодня поиграл в Duke Nukem 4ever. :)

Гарри Поттер играет в Mortal Kombat. Вот теперь могу и умереть спокойно.

Немецкие EXIT-знаки прекрасны. Бегущий человечек думает: «Я отсюда н*хрен сваливаю!!»

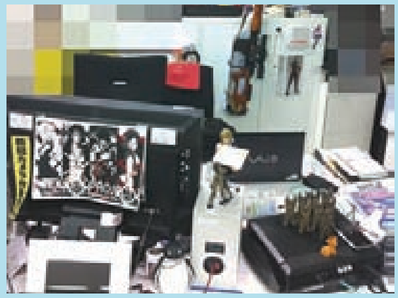
Наткнулся на раннюю версию сценария для MK: Shaolin Monks со всякими своими комментами от руки. Игра изначально была рассчитана на одного.



За подотчетный месяц наибольшая твит-активность наблюдалась, конечно же, в дни GamesCom и GDC. Когда столько разработчиков наконец-то собирается вместе, да ещё и демонстрирует публике плоды трудов, чего только не случится – разве что отсутствия твиттер-зуда. Особенно отличились на сей раз Кацухиро Харада и Ёсинори Оно, создатели Tekken и Street Fighter соответственно. Многодневный фотомарафон язвительности с привлечением пластмассовых Бланки-сан и Кумы-сан в конечном итоге вылился в настоящее фрик-шоу с переодеванием на презентации Street Fighter X Tekken, а позднее – в сессию вопросов и ответов. У остальных героев нашей индустрии, впрочем, тоже нашлось, что сказать и показать.

Фото месяца

@Harada_TEKKEN
Официальное фото №4. Мой рабочий стол с винтовкой Драгунова. lol



@Harada_TEKKEN
Кацухиро Харада

Ха-ха-ха! Эй, @Yoshi_OnoChin, а я-то думал, что соперницей Лили должна быть не Карин, а Ингрид. Согласен?

Простите, я не уверен. Ладно, ладно, спрошу его… «ЙО, БРАТАН, ТЫ ТАМ ЖИВ ЕЩЁ?» ………. **RT** @tartaelena: Джин вернётся в Tekken 7? Ответьте, пожалуйста!!!!!!!!

Да и даже больше+ extra **RT** @moleekutti: Эй, Харада-сан! А у персонажей Street Fighter в TK x SF будут комбы как у героев Tekken?

Конечно, правда. Оно подтвердит. **RT** @Ramsteinrig: А это правда, что «Боб» – это на самом деле «Кен» 10 лет спустя? А шоурюкен больше не делает потому что стал сильно большой.

Ха-ха-ха-ха! **RT** @keisquared: Послание Хворанга к #drawtweet.

@PG_kamiya
Хидеки Камия

У меня нет никаких претензий к самому рамену, так что вопрос «что лучше?» даже и не стоит… Но мне немного грустно, когда меняется вещь, к которой я так привык… **RT** @M_uni: @PG_kamiya А вот скажите мне, Камия-сан, вы ведь фанат Хиёко, как вы отнеслись к новому облику Хиёко-тян на упаковке куриного рамена?

С другой стороны, меня бесит когда меня приглашают на передачу, где люди, которые мало того, что ни черта об играх не знают, так ещё и не прилагают усилия, чтобы узнать, строят из себя крутых «ассистентов». Бесит, но пора бы мне повзрослеть…

Мне кажется, что они* и сейчас заранее узнают все подробности о людях, которые приходят к ним в гости… Серьёзно к своей работе относятся.
(* Речь о телепрограмме, раскрывшей тайну Каёпори-тян. – *Прим. Ред.*)

Играл до поздней ночи, дошёл прямо до финального босса… Подумал, похвально, что я так серьёзно отношусь к работе.

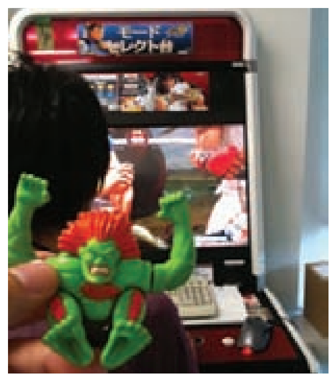
Понемногу влюбляюсь в Каёпори-тян*… Что же делать?
(* Фотомодель, которая оказалась поменявшим пол мальчиком. – *Прим. Ред.*)

Кстати говоря, в последнее время появилось много людей, выкладывающих записи своей игры в Viewtiful Joe… Просмотров достаточно много, я даже немного удивился, что так много пользователей просматривают это видео, игра-то уже достаточно старая.

@Yoshi_OnoChin
Ёсинори Оно

Хмм, я-то хочу сделать D.Stalker*… ;(**RT** @Aeryus_Smith: Ну а после SF X Tekken? Как насчёт SF X DOA? Давай, сделай это, Оно!
(* Имеется в виду файтинг-сериал Darkstalkers. – *Прим. Ред.*)

Дружно готовимся к локейшн-тесту в Осаке, он уже в конце недели!!



У него безграничный потенциал!! ;D **RT** @TheAwesomeMan: Эй! Ёси-сан! Почему вы сделали Хакана таким слабаком? :(

!! Ты опять? **RT** @Harada_TEKKEN: Новый план!;) Нападу на него во время Tokyo Game Show! **RT** @tokyodayori: Больше не ссоритесь с Оно, да?

Это еще не всё. Мы работаем!! ;P **RT** @Ruination_EX: Спасибо вам, Оно-сан, за новых персонажей!!! СПАСИБО!

Заходил сегодня в GameStop. Ох! Хочу Halo Reach… Ууупс! В смысле, Dead Rising 2!! ;P

Хасан Али Альмаси

Gamescom 2010

«Чем значительней перемены, тем больше все остается по-прежнему», – гласит старая английская пословица. Возможно, во мне говорит закоренелый циник, ведь игровая индустрия еще очень молода – постоянно возникают новые компании, образуются новые союзы, появляются новые технологии. Но я посещаю шоу вроде нынешней Gamescom уже больше десяти лет и не могу не отметить, как из года в год что-то непременно повторяется. Например, популярные игры обязательно обзаводятся сиквелами, а по их образцу непременно делают не меньше десятка клонов. Но если отвлечься от пессимистических мыслей, нельзя не отметить – на второй по счету выставке в Кёльне было на что посмотреть.

В который раз предваряла ее европейская Game Developer Conference. Хотя по масштабам это мероприятие не сравнится с тем съездом разработчиков, который каждый год устраивают в Сан Франциско, – но тем не менее в этот раз его посетило 2 тысячи гостей – профессионалов из индустрии.

Один из трех «программных», задающих тон всей выставке докладов зачитал глава студии Guerrilla Хармен Хульст (Harmen Hulst). Он рассказал об истории компании и объявил, что продолжает расширять штат, а его подчиненные сейчас трудятся над эксклюзивом для PS3. Действительно, на GDC Guerrilla организовала небольшой стенд: представители компании, как и в Сан-Франциско, беседовали с претендентами на открывшиеся вакансии.

С неожиданным для многих докладом выступил Хайко Хуберц (Heiko Hubertz), глава и основатель онлайнового игрового портала BigPoint. Он поделился с аудиторией видением мира, в котором обычные «коробочные» релизы перестанут существовать – бал будут править браузерные игры и цифровая дистрибуция. Шок у слушателей, впрочем, вызвало не это известие, а то, как Хайко раскритиковал и магазин Apple, и Facebook: он заявил, что как сервисы по продаже игр они давно провалились.

Но меня как геймера больше всего заинтересовал доклад Уоррена Спектора. Он говорил о том, что разработчики могут почерпнуть из других media и что они ни в коем случае не должны перенимать у книг и фильмов. А когда о таком рассуждает создатель Deus Ex, к нему стоит прислушаться. В конце вы-

В Infamous 2 предлагали играть... на больничных койках.

ступления он неожиданно представил публике новый видеоролик Epick Mickey, пояснив, что лично придумал мир кошмаров, в который попадает знаменитый мышонок в игре. Невероятно, что Спектору удается делать игру о Микки Маусе с серьезным и довольно мрачным сюжетом, и в Disney его при этом не просят сбавить обороты.

В остальном все прошло тихо и чинно: обычные лекции по геймдизайну, обсуждения того, как делать деньги на бесплатных играх, браузерных поделках и так далее. Выставочная часть тоже сюрпризов не преподнесла: несколько стендов с рекрутерами (в основном от Guerrilla и BigPoint), а также стенды компаний вроде Crytek и Epic, усиленно рекламирующих свои движки. В целом – очень камерное мероприятие, по сравнению с GDC в Сан-Франциско. А за ним последовала Gamescom.

Пресс-конференции

Первой была пресс-конференция Electronic Arts. Устроители выбрали помещение в старом индустриальном районе Кёльна и решили уделить все внимание десяти новинкам. О Dead Space 2 и Need for Speed: Hot Pursuit мы уже знали немало благодаря предыдущим мероприятиям, а к тому моменту, когда этот номер появится в магазинах, изучим и мультиплеерные режимы обеих игр. Но и сейчас можно с уверенностью утверждать: новинки получатся качественные и увлекательные. Из свежего были продемонстрированы новый уровень в Bulletstorm, мультиплеер в Crysis 2 и FIFA 11 (полноценные онлайновые состязания по схеме «11 на 11»). Представители Bioware поднялись на сцену, чтобы удивить публику анонсами, которых, признаться, все уже давно ждали: Mass Effect 2 для PS3 и Dragon Age 2. Не осталась без внимания и новая игра про Гарри Поттера для Kinect. Также EA в очередной раз напомнила, что The Sims 3 выйдет не только на PC, но и на консолях, и показала The Sims Medieval (превью вы найдете в этом номере «СИ»). Презентация Medal of Honor вызвала ощущение дежавю, но продюсер игры заверил публику, что свежие ролики он припас для пресс-конференции Sony.

Чтобы оказаться в гостях у Sony, требовалось всего лишь перейти через дорогу. Было очевидно, что компании учли это соседство при планировании мероприятий, но, к сожалению, из-за организационных сложностей, презентации Sony пришлось дожидаться несколько часов, а в зал в итоге допустили далеко не всех. Оказавшись внутри, мы поняли в чем дело: вместо стульев везде были расставлены стенды с консолями – PS3, PSP и даже PS2. Нам рассказали, что после короткого показа тут позволят играть до глубокой ночи. Всем раздали 3D-очки: в этот момент я заметил, как президент EA Джон Риччительло и его дочь беседуют с Казом Хираи, главой SCE. И, конечно же, заподозрил, что готовится какое-то крупное объявление о совместном проекте Sony и EA – например, каком-то PS3-эксклюзиве, но ничего так и не произошло.

Взамен публике показали 3D-презентацию о достижениях PS2 (и как, спустя десять лет после релиза, она все еще пользуется спросом), слайды с данными о продажах игр для PSP и PS3 в Европе и, наконец, ролики готовящихся

игр, о которых мы уже были наслышаны. Потом анонсировали Virtua Tennis 4 для Playstation Move. Затем на сцену поднялись представители Insomniac. Эта независимая студия сотрудничала раньше исключительно с Sony, но в этом году объявила, что займется созданием мультиплатформенных проектов. Тем не менее, в Insomniac решили показать, что по-прежнему поддерживают Sony, и в доказательство анонсировали новый выпуск Ratchet and Clank – кооперативный шутер на четверых игроков. Затем на экране замелькали кадры, как будто позаимствованные из фильма об эпохе Великой Депрессии в США, но как только в сценах появились монстры, стало ясно, что это ролик к Resistance 3, над которой тоже трудятся в Insomniac. Довольно курьезным оказалось обещанное выступление продюсера Medal of Honor. Он представил собравшимся новый игровой режим – стрелок в вертолете – и чтобы продемонстрировать, как выглядят подобные сражения, передал контроллер приглашенной звезде, Майку Синоде из группы Linkin Park. А Синода с демо не справился – его герой погиб на середине миссии.

Также мы заглянули на пресс-конференцию Blizzard, посвященную Diablo 3. Вернее, ремесленникам (Artisan): эти NPC занимаются в игре торговлей и созданием предметов, освобождая игроков от необходимости становиться крафтерами, как в World of Warcraft. Ремесленники обустраиваются в городах и куют предметы, используя материалы, которые приносит им геймер. Что получится в результате их усилий, никогда нельзя предсказать абсолютно достоверно. Скажем, делают вам кинжал по рецепту, но у этого оружия может быть до двух свойств, и вот как раз эти свойства выбираются случайным образом. Конференция продолжалась около пяти минут. Потом собравшимся предложили задавать вопросы, но, к сожалению, как только представителей Blizzard спрашивали о чем-то помимо ремесленников (вроде даты релиза и т.д.), ответы были неизменны: либо «когда будет готова», либо «прокомментировать не можем».

А что же Microsoft и Nintendo? Microsoft, в отличие от прошлого года (когда конференция была посвящена исключительно Fable III) в этот раз показала не только Halo: Reach, Fable III и игры для Kinect, но и как Xbox Live интегрируют в Windows Mobile 7. А Nintendo пресс-конференцию вообще не устраивала. Но, по крайней мере, на этот раз в деловой зоне можно было пообщаться с представителями «большой N» (не в пример предыдущей Gamescom).

Бизнес-зона

В этом году, в подтверждение того, что в индустрии дела снова идут на лад, в четырех гигантских залах кёльнского конгресс-центра яблоку было негде упасть: везде, куда ни глянь, стенды самых разных компаний. Конечно, в прошлом году организаторы также задействовали четыре зала, но по обилию пустых пространств чувствовалось, что участников выставки не настолько много, чтобы заполнить все это пространство.

В бизнес-зоне демонстрировали образцы стоек для коробочных изданий игр, примеры сопутствующих товаров и разнообразных аксессуаров для консолей, и здесь же избранных представителей прессы приглашали пообщаться с разработчиками и опробовать еще не вышедшие игры – вдалеке от суматохи, которая царила в залах, куда пускали и обычных посетителей. Случалось и так, что журналистов оказывалось больше, чем могла вместить небольшая комнатка для показов. И поэтому в случае с некоторыми играми посетителям просто давали одноразовые VIP-билеты, по которому в публичных зонах к демоюнитам пускали без очереди. Одноразовыми их сделали для того, чтобы исключить возможность перепродажи (в прошлом году были такие случаи).

Маленький стенд был и у Nintendo (здесь показывали 3DS и проводили встречи), но, как уже говорилось раньше, по сравнению с прошлым годом – когда продукцию Nintendo демонстрировали только в открытой зоне – это все равно можно назвать улучшением.

А вот у Microsoft и Sony стенды оказались традиционно гигантскими. В Microsoft сосредоточились на играх для Kinect и двух гарантированных фаворитах заядлых геймеров – Fable 3 и Halo: Reach.

Sony лидировала по количеству выставленных новинок, а особое внимание уделила, вопреки ожиданиям, не новому контроллеру, а 3D-играм. Были представлены новая Motorstorm, Killzone 3, Wipeout HD, Gran Turismo 5 и т.д. (мне больше всего понравился эффект стереоизображения в Killzone 3).

У Electronic Arts, как в прошлом году, был один из самых больших стендов в деловой зоне. Здесь предлагали опробовать те же 10 игр, о которых рассказывали на пресс-конференции. Crysis 2 представили свежим билдом, но для многих новинок использовались те же демо, что и на E3 (у Bulletstorm на заставке так и было написано – E3 demo).

Больше прочих нас удивил размер стенда 2K – компания пропустила E3 в этом году, но на Gamescom сделала стенд чуть ли не вдвое больше, чем в прошлом году. Сперва мы посмотрели Spec Ops: The Line, чьи создатели попытались разнообразить жанр тактических FPS: добавили в игру систему морали и смоделировали поведение песка, основательно доработав движок Unreal (действие разворачивается в Дубае и боевые условия, из-за воспроизведенной изменчивости песка, постоянно меняются). Однако ничто, на мой взгляд, не могло сравниться с

На пресс-конференции по Diablo 3 речь шла исключительно о системе крафта и новых NPC – ремесленниках (Artisan).

Bioshock Infinite. Эту презентацию нельзя было фотографировать, тут не разрешали включать даже диктофоны, но для меня Infinite стала главной и самой любимой игрой выставки (*превью вы также сможете прочесть в этом номере «СИ». – Прим.ред.*)

Публичная зона

Под развлечения для обычных гостей отвели еще пять залов – и это не считая различных площадок на свежем воздухе, где проходили концерт музыки и гонки на байках. В зале 6, например, высились два гигантских стенда : рядом со входом обосновалась Activision/Blizzard, а в глубине зала устроилась Electronic Arts. У каждой есть свои игры-козыри, которых нет в линейке конкурента (у EA – спортивные симуляторы и The Sims, у Activision – наследие Blizzard) но во многих других жанрах они – прямые соперники: Guitar Hero соревнуется с Rockband, Medal of Honor (в прошлом году Battlefield: Bad Company 2) пытается оспорить лавры Call of Duty. А необходимость что-то противопоставить Need for Speed подвигла Activision несколько лет назад приобрести студию Bizarre Creations (напомню, правда, что права на Project Gotham Racing по-прежнему принадлежат Microsoft).

В зале 7 балом правила Sony, которая воздвигла самый большой стенд на выставке и показала больше всего новинок. В отличие от деловой зоны, здесь акцент на 3D-играх не делали: их было гораздо меньше. Не исключено, что все дело в открытости показов: на больших шоу, где посетителей – просто толпы, на стендах постоянно чего-нибудь недосчитываются в конце дня, а 3D-очки стоят недешево. Как и в прошлый год (а до этого на лейпцигских GC), в компании проявили творческий подход к дизайну: если как-то в одной из зон посетителям предлагали наслаждаться играми, сидя на унитазе, то в этот раз Infamous 2 можно было проходить, лежа на больничной кровати.

Для родителей с детьми наилучшим образом подходил зал 8, где демонстрировали свои достижения Nintendo и Microsoft. Да, я не оговорился – Microsoft на Gamescom сделала акцент на новинках для самой широкой аудитории вроде Kinect: Bubbles. Для демоюнитов Fable 3 и Halo: Reach – небольшая зона.

На территории Nintendo постоянно разыгрывали призы, завлекали гостей предложением сыграть в еще не вышедшие разработки для Wii и DS, а приглашенный актер Чарльз Мартинет озвучивал Марио, которого показывали на гигантском экране. Стоит ли говорить, что здесь всегда собиралась толпа желающих сфотографироваться с Марио и Луиджи и посоперничать за какую-нибудь безделушку? А ведь ознакомиться с 3DS здесь не предлагали.

Следующий зал приютил все компании, имеющие отношение к MMO (за исключением Blizzard). Так было и в прошлый раз, но теперь, как мы заметили, издатели игр по модели f2p стали усиливать свое присутствие: между стендами CCP, Funcom и NCSoft мы заметили приличных размеров стенд Nexon.

В дополнительном, пятом зале, устроили зону для активного отдыха – по замыслу, чтобы здесь посетители могли передохнуть прежде, чем снова ринуться к играм. Но, судя по всему, мало кого заинтересовала возможность упражняться в скалолазании и т.п. – когда я пришел сюда, посетителей практически не было.

Под занавес

В залах Gamescom было на что посмотреть – столько, что вряд ли кто-то из тех 254 тысяч человек, пришедших на выставку, успел за четыре дня посмотреть все шоу и попробовать все представленные новинки. Да и журнала не хватит, чтобы рассказать обо всем. Об одном событии я, правда, умолчать не могу: чтобы разрекламировать готовящиеся выпуски Street Fighter X Tekken и Tekken X Street Fighter, Ёсинори Оно, продюсер Street Fighter IV, переоделся Чунь Ли и вышел в таком виде на сцену – для словесной пикировки с Кацухиро Харадой, продюсером Tekken.

Для простых геймеров Gamescom – мероприятие, на которое стоит попытаться попасть: чтобы в течение четырех дней самолично ознакомиться с демоверсиями грядущих новинок. Конечно, в этом году и Sega, и Capcom в выставке не участвовали (Capcom, тем не менее, устраивала показы для прессы), но все равно развлечений оказалось более, чем достаточно.

Для людей вроде меня это отличная возможность посмотреть те демо, на которые не хватило времени на E3, и пообщаться с разработчиками. Им в эти дни приходится нелегко – особенно тем, кто демонстрирует игры, в которых задействуется распознавание движений (на четвертый день особенно заметно, насколько их выматывают показы).

Как вы наверняка помните, я начал эту статью с пословицы: мол, чем значительней перемены, тем больше все остается по-прежнему. Я посетил немало игровых выставок, видел, как жанры теряют и набирают популярность, но очень многое остается прежним. Например, сейчас самый популярный жанр – FPS про современные войны, но я боюсь, что, как и в случае с двухмерными файтингами в 90-е, в какой-то момент произойдет перенасыщение рынка и хорошим новинкам будет сложно пробиться к потребителю. Выживут лишь самые сильнейшие, и фэнов в итоге останется меньше. Но, пожалуй, самое постоянное в игровой индустрии – это сам факт того, что перемены происходят. И это прекрасно. **СИ**

Косплей года! Ёсинори Оно, продюсер Street Fighter IV, переоделся Чунь Ли и вышел в таком виде на сцену.

ХИТ?!

PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ

Mortal Kombat

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
NetherRealm Studios
Страна происхождения:
США, Чикаго
Мультиплеер:
local/online.vs (до 4 в бою, до 8 в лобби)

ДАТА ВЫХОДА
весна 2011

Артём Шорохов

С приятным стуком тяжёлый металлический кругляш проваливается в потаённые недра автомата и на экране вспыхивает долгожданная надпись: «Choose your fighter». Едва заметная дрожь пробегает по всему телу – по ногам, через живот, вверх по шее и, запутавшись где-то в волосах на затылке, щекотным электричеством выталкивает давно знакомую мысль: «Если сейчас смогу победить, новый жетон тратить не придётся». Лю Канг или Саб-Зиро? Быстрый взгляд вправо. Сегодняшний соперник – явный новичок, таких за версту видно. Сразу хватаются за Соню и, не зная комбинаций, весь бой прыгают по арене, получая гарпун за гарпуном. Но если повезёт по-крупному, он возьмёт Кэно – с коротенькими ножками и суперударами, которые невозможно подобрать, не зная их заранее… Всё, не отвлекаться, сосредоточиться. Таких выносить нужно сразу, эффективно, быстро, не давая времени освоиться. Значит, Лю Канг.

Завсегдатаи аркадных залов ранних девяностых давно уже выросли. Даже следующее поколение геймеров повзрослело. Многие завязали с видеоиграми, остальные переключились на домашние консоли и давно полюбили совсем другие развлечения. Но кое-что не меняется – любой из них, из нас, легко вспомнит, что такое Mortal Kombat. Вспомнит, и с чувством расскажет, как это было в первый раз – где, с кем, какие вызвало чувства. Возможно, увлекшись беседой, вы отправитесь в бар, чтобы вместе предаться ностальгии, помянуть былое, посетовать, что нынче игры уже не те…

И всё же, когда новый Mortal Kombat впервые был показан публике в июне 2010-го, практически каждый, кому, по рабочей ли необходимости или счастли-

Слева: Обратите внимание на полосу жизни пострадавшего Саб Зиро: именно такие «ренгеновские» приёмы в нынешнем билде игры самые мощные. Одна из стратегий поединка – экономить содержимое спецшкалы, чтобы потом единым махом отвоевать преимущество.

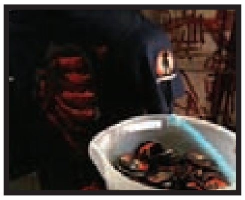
вой случайности, довелось перекинуться словечком с Эдом Буном, неизменно сказал: «Это именно то!» Эд вживую твиттерил с E3 и хвалился в последующих интервью о том, как люди смотрели презентацию игры, намеренно лишённой всех цифр и подзаголовков в названии, и мгновенно воспламенялись воспоминаниями. Журналисты наперебой провозглашали «возвращение к корням» сериала, свежий выпуск которого выглядит как никогда современно и технологично. Но он и впрямь намеренно создан таким – чтобы затрагивать нужные струны и вызывать вполне определённые чувства. Нынешний Mortal Kombat воспринимается и играется как «тот самый» двухмерный файтинг из девяностых. И это значит, что авантюра уже удалась.

You can't kill me, I'm immortal!

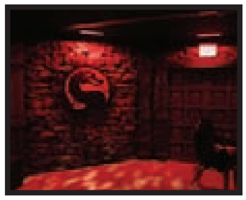
Возвращение схватки в уютное двухмерное пространство Эд Бун называет одним из самых сложных решений для команды. Решающую роль, помимо просьб поклонников сериала, сыграло желание вернуть МК к историческим корням, сделать такую игру, в которой ощущалось бы родство с первой, наиболее любимой всеми, трилогией цикла. В конце концов, ни МК4, ни MK vs. DCU не были геймплейно-трёхмерными в полной мере, и оставалось сделать всего один шаг, чтобы круг замкнулся. Теперь этот шаг сделан. «Новый МК – самая быстрая игра из всех, какие мы только делали». И это осознанный, просчитанный ход, ведь ощущение скорости боя – часть общего плана по возвращению сериала на старые рельсы. По словам Эда Буна, одной из важнейших задач при проектировании боевой системы было создать её такой, чтобы никогда у игрока, как бы плох он ни был в бою, не возникало ощущения, будто он просто держится за джойстик, не имея возможности вырваться из вихря атак противника и дать сдачи. Даже самые разрушительные комбо здесь заканчиваются в считанные мгновения, всякий раз возвращая обоих соперников в равные условия для продолжения схватки. Конечно, более искусный игрок победит, как победил бы и в МК3, но при этом, как и в МК3, новичок получит свою порцию азарта и удовольствия. Разработчики называют такую файтинг-философию back-and-forth, «туда-сюда», я же, в свою очередь, сравнил бы её с пинг-понгом: даже если знаешь, что тебя опять разделают под орех, все равно рвёшься в бой. Бун прав, именно этим и славны старые двухмерные файтинги. Они понятно устроены и в них легко научиться играть, влиться в процесс, едва только взявшись за геймпад. Но вот чтобы начать выигрывать, придётся как следует во всём разобраться – здесь-то и проходит та линия, что разом отделяет новичков от профи.

В NetherRealm пытаются усидеть на двух стульях, впервые адресуя свою новую игру одновременно и «обычным» любителям файтингов, которых, если верить Буну, гораздо больше, чем принято думать (цифры продаж всё тех же МК регулярно подтверждают это заявление), и считающим фреймы турнирным асам, до сих пор лишь насмешливо фыркающим при упоминании Mortal Kombat. На этот счёт тоже есть своя философия – идея «слоёного геймплея», как называет придумку сам Эд. Отчасти она уже изложена выше. Первый слой – для случайных и казуальных игроков, красивый ностальгический файтинг, опирающийся на обмен с детства знакомыми суперударами, приправленный брызгами крови и жутковатыми Fatality. Если угодно, это МК II. И в этот самый МК II, если вспомните, многие со временем научились играть более сложно: сконструировали небольшие, но эффектные комбо, разработали сетапы и тактики для каждого бойца. Это, с некоторыми оговорками, второй слой – копание в игре, нахождение до поры скрытых возможностей и попытки сплавить имеющееся в индивидуальное оружие победы. Следующий слой – коммуникативный, когда бойцы по всему миру «разгрызают» игру, собирают, систематизируют и укладывают в общую картину всю боевую механику до последнего винтика и соревнуются уже не «просто так», а «профессионально»: досконально разобравшись, что

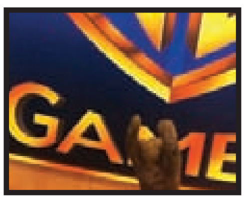
Twitter знает, что...



...Промо-футболки «с рваными ранами» от NetherRealm запомнились, наверное, всем посетителям GamesCon.



...Warner не поскупилась на оформление тематического стенда и особого помещения для демонстрации игры прессе.



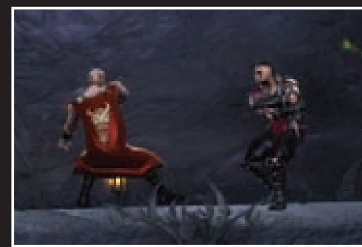
...Даже Кацухиро Харада приходил на стенд Warner засвидетельствовать свое почтение. Кума-сан одобряет!

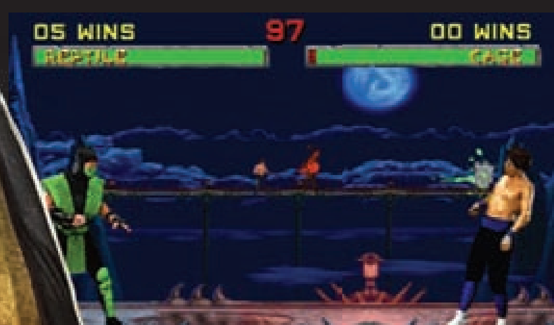
...Если к вам подошел человек в костюме Рю и представился Кеном, лучше не отказывать ему в просьбе сфоткаться.

Внизу: Tag-битвы «двое на двое» производят очень хорошее впечатление. Неловко даже представить новый МК в режиме обычных одиночных схваток. Ну неужели можно по доброй воле отказаться от такого подспорья, как увеличивающий любимые комбо напарник?

PS3
XBOX 360

Слева: Ранняя демоверсия Mortal Kombat раскрыла имена Скорпиона, Милены, Рептайла, Саб Зиро, Кунг Лао, Джонни Кейджа, Найтвулфа и Сектора. Позднее Эд Бун продемонстрировал ещё двух персонажей: Китану и Сайрекса. Нет никаких сомнений в появлении Рэйдена и Шэн Цунга. Всего же на экране выбора героя можно насчитать 26 «посадочных мест», но это не финальная цифра: по заявлениям разработчиков, количество играбельных персонажей ещё может измениться. И значок DLC в правом нижнем углу тут не причём.





Вот лишь один из множества примеров того, как изменяется привычная история: на бэкграунде арены Pit II можно увидеть других персонажей. Причём, если опознать одного из них не составляет труда (это Рэйко, знакомый нам по MK4), то относительно второго ведутся споры. Ясно одно: он не горит и не похож на Лю Канга в зелёных штанах.

ДЛЯ КАЖДОГО БОЙЦА ГОТОВИТСЯ, КАК МИНИМУМ, ОДИН ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОСТЮМ И НЕ МЕНЕЕ ДВУХ FATALITY.

и как работает, чему и как противостоять, что наиболее эффективно в каждой конкретной ситуации. Здесь на помощь должен прийти особым образом устроенный онлайн-режим, подробности которого пока не раскрываются. Известно лишь, что в нём подразумевается возможность просмотра живых поединков, система рейтингования схваток, а также, вероятно, функция записи сражений. Звучит весьма похоже на онлайн-систему Super Street Fighter IV, и лично я скрещу пальцы за то, чтоб так оно и оказалось. Сами создатели гордиться достижениями в данной сфере начали с первого же пресс-релиза, но никаких дополнительных подробностей пока не поступало. Хотя, признаться, и одной только возможности tag-битв «двое на двое» через онлайн поклонники обрадуются несказанно. Как и известию о том, что вопросам баланса Mortal Kombat внимание уделяется самое пристальное – ступив на «турнирную» тропу, известный своим упрямством Эд Бун так просто с неё не сойдёт, он уже объявил, что с точки зрения боевой системы нынешний MK станет наиболее глубоким и сбалансированным файтингом в истории сериала, который вдобавок получит мощную пост-релизную поддержку именно в этом аспекте. Подробности вы прочтёте в интервью с Гектором Санчезом, вкратце же идея такова: движок изначально содержит элементы своего рода конструктора, который разработчики создали, чтобы иметь удобный инструмент для быстрой и безболезненной правки баланса небольшими точечными патчами. Иными словами, та работа, для которой обычно файтинги приходится перебирать по

винтику, месяцами предварительно накапливая материал, а затем выпускать громоздкую «новую ревизию», при таком подходе может проделываться на лету, простым модерированием текущего билда. И, зная, как сегодняшняя Warner относится к качеству своих игровых продуктов, легко поверить, что работа эта будет выполняться хорошо, регулярно и в срок.

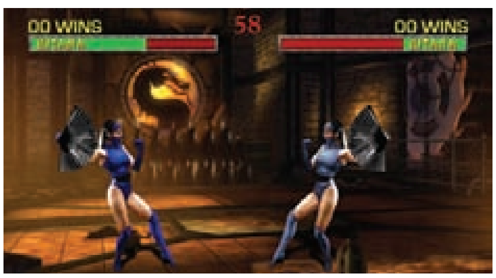
It's just another way to die

Комбо-система на сей раз целиком опирается на джаглы. «Я хочу, чтобы игроки сами придумывали и изучали комбо. В игре есть какие-то короткие заготовленные цепочки ударов, но вся соль не в них, а в том, что боёвка максимально открыта для экспериментов с джаглами», – объясняет Эд Бун. Ему вторит Джон Эвардс, ведущий дизайнер: «Мы любим джаглы, и мы постарались создать такую механику, которая в большей степени, чем обычно, опиралась бы на знание игрока возможностей его персонажа. Чтобы ни у кого не возникло ощущения, будто целиком изучить любимого героя получится за один-два вечера».

Итак, мы имеем наборные цепочечные комбо на земле а-ля МКЗ (но куда проще в исполнении), которые помогут начинающим не чувствовать себя ущемлёнными в возможностях, – короткие, на три-пять ударов, и не слишком дамаговые. Параллельно с ними выстроена открытая система джагл-комбо, опирающаяся на классические «суперудары» Mortal Kombat. Увязывать между собой можно все базовые спецатаки, среди которых имеются и лаунчеры, и прожектайлы, и даже воздушные броски. Задача: последовательно слинковать в единую комбинацию несколько спецприёмов, вывернуться из которой противник сумеет, лишь задействовав комбо-брейкер, который будет стоить ему двух третей спецшкалы. Помимо этого есть ещё две комбообразующие силы, научившись пользоваться которыми, можно существенно удлинить и разнообразить свои джагл-связки. А именно: усиленный спецудар (привычному приёму можно придать новые свойства при условии накопленности шкалы хотя бы на треть – вспоминаем EX-приёмы из SF IV) и tag-механика, позволяющая вызвать помощника-страйкера и продолжить комбинацию уже его усилиями. Причём, если вы играете с другом в команде, то окончание комбо, равно как и всё управление сменным персонажем, целиком ложится на его плечи. Собственно, сама механика использования второго героя весьма напоминает систему смены стилей, впервые представленную в Deadly Alliance (позднее от нее решили отказаться из-за излишней громоздкости), но при этом выглядит более органичной, удобной и гибкой. Суть, впрочем, осталась той же: менять манеру боя прямо во время схватки, по возможности переключаясь между стилями-персонажами во время хорошо спланированного комбо,

Mortal Kombat HD Kollection

Этим летом вдруг появились слухи о разработке ещё одного МК, Mortal Kombat HD Kollection для PS3. А дело вот в чем. Практически одновременно игра с таким названием появилась доступной для предзаказа сразу в четырёх интернет-магазинах, причём во всех случаях была указана одна и та же дата выхода – ноябрь 2010 года. Вскоре эти позиции были удалены, но в такие совпадения никто, конечно же, не верит. В фальшивые картинки, вроде вот этой, впрочем, тоже.



Внизу: Эд Бун словно мантру на каждом интервью повторяет одно и то же: «Прошлую нашу игру мы делали под подростковый рейтинг, но теперь МК возвращается к своим корням – он кровав и брутален». Верится сразу.

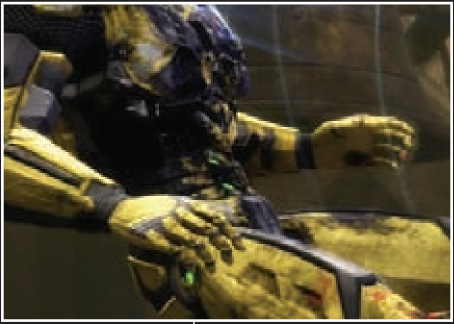
PS3
XBOX 360

Тэйлор Маркез – сын того самого Тони Маркеза, который много лет назад подарил свою внешность спрайтовому Кунг Лао. Сменилось поколение актёров – и вот уже на площадку выходят ровесники сериала Mortal Kombat, а разработчики снимают не видео, но motion capture. А шляпа, кстати, та самая.

увеличивая таким образом наносимый урон. Однако на сей раз выбор напарника – это выбор игрока, и можно вволю экспериментировать, составляя самые разные дуэты, подыскивая персонажа-помощника с более удобными приёмами для входа в комбо и выхода из него. При желании (и если позволит уровень наполненности шкалы) партнера можно вызвать на подмогу, «заряженного» какой-нибудь спецатакой, и тогда, скажем, Рептайл ринется в бой, уже будучи невидимым, а Китана ударит по всей верхней плоскости экрана особым «летящим» ударом. В общем, ничего такого, чего мы бы не видели в тех же Marvel vs. Capcom или Dead or Alive, но все равно интригует – главным образом, потому, что сама игра на сей раз выглядит очень качественной и многообещающей.

Дополнительное время на разработку от Warner (а Midway, особенно незадолго до банкротства, напротив, славилась жёсткими сроками), очевидно, пошло на пользу – игру было предложено выпустить, предварительно отполировав до блеска. Так что повышенное внимание видно во всём – в том, как бойцы выходят на ринг и покидают его, в их победных стойках… Я не покривлю душой, предположив, что всевозможной анимации здесь куда больше, чем в двух, а то и трёх предыдущих играх цикла вместе взятых. Наконец-то и сами схватки действительно эффектны: активно работает камера, некоторые удары демонстрируются в slo-mo. Под стать и боевая хореография, казалось бы, давно утерянная с отказом от «живых» спрайтов. Даже броски – традиционно слабое место МК – и те выглядят конфеткой для глаз. Но самый смак – это, конечно, X-ray moves, «рентгеновские» приёмы ближнего боя повышенной жестокости. Формально напоминая о стритфайтеровских «Ультрах», выглядят они определённо по-комбатовски. Заполнив все три деления линейки можно несложной комбинацией кнопок инициировать именной приём своего персонажа – нечто среднее между броском и Fatality: с множественными переломами, бо-

Вверху: Никакой больше кнопки «бег», отныне – только техничные дэши!

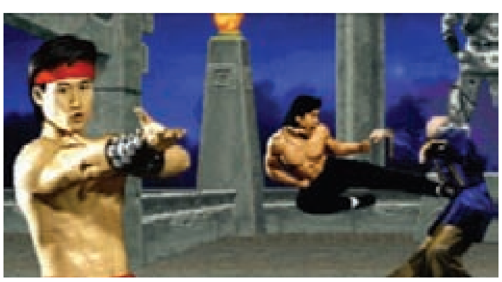


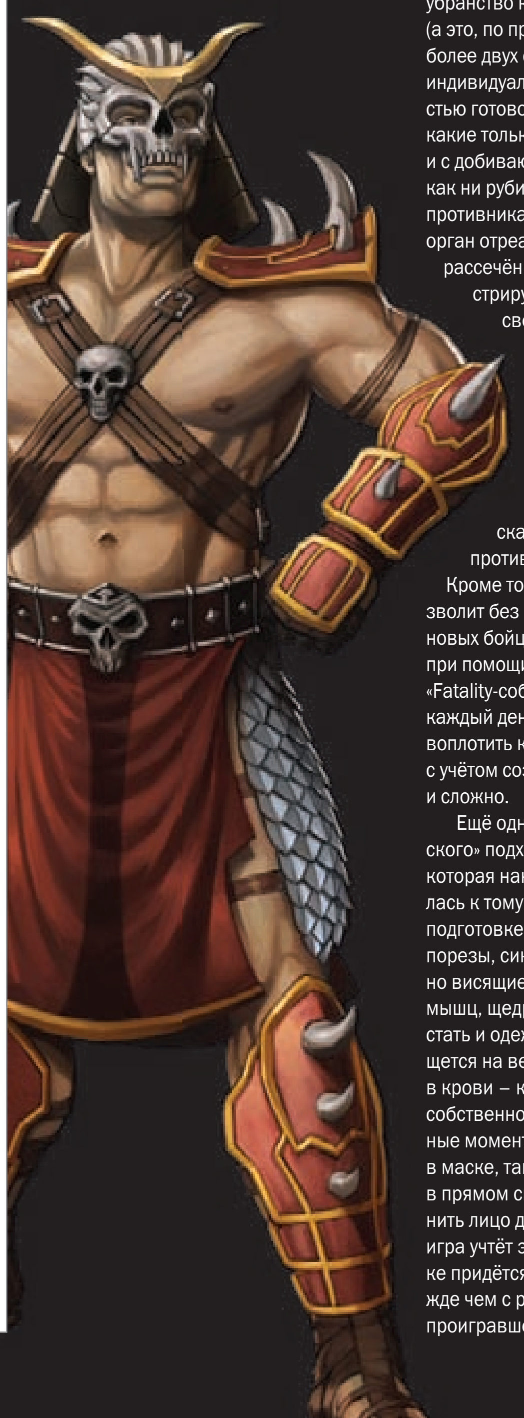
Китана хороша как никогда, но оцените лучше, как недолговечны в драке тела бойцов. Это уже не просто «запасные текстуры» – меняются сами 3D-модели, причем сообразно с теми повреждениями, что достаются персонажам. А еще здесь можно испачкаться в чужой крови или, хм, машинном масле.

Пятиминутка ностальгии! Скорпион наконец-то променял верёвку на цепь и вдобавок таскает за спиной два меча. Сколько ещё отличий вы сумеете найти?

There is no knowledge that is not power

Мало кто из поклонников тех самых старых МК остался равнодушным к сюжету, бытует даже мнение, что именно проработка мира Mortal Kombat, его история – главное достоинство сериала. Причем особенно богата на интересную мифологию как раз первая трилогия, подарившая фанатам самых любимых и узнаваемых персонажей. (Позднее она была существенно расширена и дополнена как целыми играми, вроде MK Mythologies: Sub Zero и MK: Shaolin Monks, так и отдельными эпизодами сценариев MK: Deception и MK: Armageddon.) Неудивительно, что именно к этому сюжету решили вернуться разработчики, задумавшие перезапуск всего сериала. Тем не менее, не ждите очередного пересказа, всё несколько сложнее и запутаннее. Перво-наперво, новый Mortal Kombat – не римейк, а формальное продолжение казалось бы окончившейся, причём отнюдь не на радостной ноте, истории. «Мы расскажем историю трёх первых МК-игр по-новому – ведь привычный всем нам ход событий на сей раз изменится», – хитро прищуривается Гектор Санчез. А дело вот в чём. В финале MK: Armageddon, когда всякая надежда уже утрачена, незадолго до собственной гибели бог-защитник Земного Царства Рэйден пускается на отчаянный шаг. Сквозь время он отправляет себе прошлому видение нынешнего положения вещей. И когда там, в прошлом, незадолго до десятого турнира «Смертельная битва» (напомню, что события МК1 состоялись во время десятого, а не первого, как можно подумать, турнира) «куратор» земных воинов Рэйден получает странное послание – обрывки грядущих событий, которые неотвратимо ведут к апокалипсису и полному поражению в будущей войне, начинается Mortal Kombat. А это новое знание – та единственная сила, которая под действием эффекта бабочки перекроит знакомый сюжет трилогии. В стремлении переписать историю Рэйден совершит другие поступки, и грядущие события откликнутся другими последствиями. Куда заведет нас этот снежный ком к финалу МК3 (или, вполне вероятно, MK Trilogy) – строжайшая тайна, и останется таковой до будущей весны. Главные лица студии вовсю интригуют, но, конечно же, ничего не утверждают прямо. Сегодня мы можем лишь предполагать, что сценаристы не удержатся от того, чтобы переписать наиболее важные «чекпойнты» старого сюжета. Так, мы ожидаем нового прочтения истории о кровной мести Скорпиона наёмнику клана убийц Лин Куэй, предполагаем, что Джонни Кейдж не погибнет, Кабал не будет изуродован, а под бронёй киборгов LK-4D4 и LK-9T9 окажутся новые, может быть, давно знакомые нам, герои. Вероятно, под вопросом окажутся и трансформации Джакса и Смоука, по-иному закончится история с талисманом Шиннока и уж наверняка ни Соня, ни Кано не останутся прикованными у трона Шао Кана на добрую треть игры – мы уже видели на их месте Ли Мей, Таню и Киру.





лезненными скручиваниями, разрывом связок и душераздирающим хрустом. Камера-рентген услужливо просветит покалеченное тело насквозь и возьмёт самый удобный ракурс, чтобы заставить поморщиться даже самого крепкого духом врача-травматолога. И опять-таки на всё хватило времени: внутреннее убранство каждого из участников битвы (а это, по предварительным данным, более двух с половиной десятков имён) индивидуально смоделировано и полностью готово ко всем изуверствам, на какие только способны геймеры. То же и с добивающими приёмами, Fatality: как ни руби, как ни кромсай любого противника, всякий его внутренний орган отреагирует адекватно, и даже рассечённая надвое голова продемонстрирует хорошее знание анатомии своих создателей. К слову, сей факт позволил этим самым создателям не скриптовать накрепко кровавые сцены расправ, а сохранить некоторый элемент случайности в том, как именно в каждом конкретном случае скажется на поверженном противнике то или иное Fatality.

Кроме того, именно такая система позволит без особых проблем вводить как новых бойцов, так и новые добивания при помощи DLC. Ведь на специальных «Fatality-собраниях» в офисе NetherRealm каждый день рождаются новые идеи, воплотить которые и донести до игроков с учётом созданной технологии не так уж и сложно.

Ещё одно достоинство «анатомического» подхода – система повреждений, которая наконец-то вплотную приблизилась к тому, чем грезил Эд Бун ещё при подготовке Deadly Alliance: царапины, порезы, синяки, рассечения, буквально висящие на лоскутах кожи клочья мышц, щедро выдранные из тела. Под стать и одежда, которая рвётся, полощется на ветру, а главное, пачкается в крови – как противника, так и вашей собственной. Например, Милену в разные моменты битвы можно углядеть как в маске, так и без неё. Причём если вы в прямом смысле слова успеете сохранить лицо до самого победного финала, игра учтёт это, и во время Fatality девушке придётся снять с лица тряпицу, прежде чем с радостным урчанием отгрызть проигравшему голову. **СИ**

15 минут с Гектором Санчезом

Многое произошло со времени выхода Mortal Kombat versus DC Universe. Владельцы студии-разработчика потерпели банкротство, и большинство их активов были выкуплены компанией Warner, пополнившей за счёт Midway свой каталог новыми торговыми марками. В числе прочих приобретений оказались и разработчики популярного сериала Mortal Kombat (ни единой неприбыльной игры за почти двадцатилетнюю историю), бывшая Midway Chicago, возглавляемая Эдом Буном. Выкупленная Warner, она была переименована в NetherRealm Studios и продолжила работу над новой частью знаменитой саги, получив всю необходимую поддержку со стороны нового издателя.
После презентации на выставке GamesCon, где зарубежному корреспонденту «СИ» выпала возможность лично опробовать демоверсию новинки, и состоялся следующий разговор с продюсером нового Mortal Kombat Гектором Санчезом.

? Спасибо, что нашли время побеседовать с нами, Гектор.
Нет проблем, приятно видеть вас снова.

? Так всё же, как будет называться игра?
Mortal Kombat.

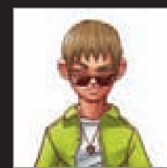
? Просто Mortal Kombat, и всё?
Именно так. Мы ведь перезапускаем сериал, так что нет нужды ни в цифрах, ни в подзаголовках.

? Насколько «честна» новая система повреждений? Заляпанные кровью бойцы в разорванной одежде выглядят здорово, но, например, в той же MKDA все это ничуть не зависело от хода поединка: можно было вообще ни разу не ударить противника по лицу, но он все равно сверкал бы синяками…
Что ж, на этот раз всё по-честному: новая система повреждений опирается как раз на то, куда именно был нанесён удар, и насколько этот удар силён. Особенно остро она реагирует на приёмы, во время которых демонстрируются внутренние повреждения бойца.

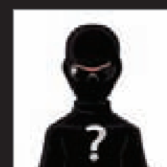
? Класс, а с будущим фильмом игра как-то связана?
С фильмом… *в этот момент Санчез выглядит немного растерянным* Признаться, с фильмом мы никак не связаны, этими делами занимается совершенно другое подразделение Warner Bros. Насколько я понял, кто-то, кто работает на WB, самостоятельно решил снять ту семиминутную короткометражку, Mortal Kombat: Rebirth, чтобы продемонстрировать Warner своё видение того, как мог бы выглядеть грядущий фильм по мотивам Mortal Kombat. (Этого кого-то зовут Кевин Танчароэн, он режиссёр прошлогоднего римейка мюзикла «Слава». – Прим. Ред.) Будем надеяться, в ближайшие пару лет мы получим это кино. Я, хм, я представить не могу, чтобы Warner Bros. вдруг упустила такой шанс.

? Расскажите о персонажах, которые появятся в игре. Сколько их будет и стоит ли ожидать новичков?
Вы знаете, я не могу вам раскрыть все секреты сегодня, мы планируем постепенно анонсировать героев до самого дня релиза. Могу заверить, их будет достаточно! Ну, не столько, конечно, как в MK: Armageddon, там их было всё-таки многовато.

? Ладно. Давайте поговорим о DLC. Помнится, вы собирались сделать какой-то скачиваемый контент для MK vs. DC, но мы так его и не дождались…
Ну, вы знаете, у нас тогда приключилась такая штука, как её… А, вспомнил, банкротство! В Midway описывали имущество, активы были заморожены. Довольно трудно что-то разрабатывать, когда, по сути, ты уже не существуешь. Но я не думаю, что Warner Bros. собира-



Вопросы и перевод: Артём Шорохов



Беседу провёл: Хасан Али Альмаси

ется банкротиться в ближайшее время. У нас уже имеются некоторые планы, мы разработали кое-какие технологические крючки.

Что ещё за крючки?

Ладно, расскажу. В общем, если вы хотите добавить что-то в игру – вроде новых добивающих приёмов, глав сюжета или вроде того, – нужно заранее подготовить для этого почву, поместить на диск необходимые материалы, чтобы игра впоследствии «поняла» весь новый контент, была к нему готова. Мы разработали специальные алгоритмы ещё для MK vs. DC Universe, но из-за всей этой истории с банкротством не смогли ими воспользоваться. (Известно, что на момент остановки производства уже были готовы два DLC-персонажа: Харли Куинн со стороны DC и Куан Чи со стороны MK. – *Прим. Ред.*) Так что на этот раз вы обязательно получите свои DLC.

Ладно, поверим. Помните, на презентации вы сказали, что не собираетесь делать файтинг, настолько же техничный, как игры сериала Virtua Fighter, но при этом всё равно собираетесь придать боевой системе достаточную глубину?

Да.

Я тогда ещё удивился, что вы вспомнили трёхмерный Virtua Fighter. Вы ведь провозгласили возвращение к двухмерной механике боя, и скорее стоило обратить внимание на идейно двухмерные игры, вроде Blaz Blue или недавнего Street Fighter IV, разве нет?

В нашей команде едва ли не каждый – хардкорный фанат файтингов, и мы, конечно же, хорошо знакомы со всеми популярными играми жанра, до сих пор кучу времени им посвящаем. Но влияют ли они на то, каким мы хотим видеть Mortal Kombat? Конечно, мы не хотим сбиться с пути и следим за трендами, но я не думаю, что есть какое-то прямое влияние. В смысле, ради нашей нынешней игры мы отправились во времена трёх первых MK, притащили аркадные автоматы в офис, постоянно на них рубимся – вот какое влияние получает новый Mortal Kombat.

Эд немало говорил о том, что сюжетный режим будет самым крутым и проработанным из всех существующих файтингов.

Да, было дело.

Вы не могли бы рассказать немного подробнее? Всё-таки весьма громкое заявление.

У нас от двух с половиной до трёх часов видеозаставок – постоянно что-то происходит с героями, подчас даже во время самих схваток! Вся история поделена на главы, некоторые из которых посвящаются кому-то конкретно, в то время как другие расскажут сразу обо всех, так что всё в целом будет очень масштабно и в то же время не потеряются никакие нюансы.

Получается, в создании персонажей вы отталкиваетесь от сюжета или всё-таки сперва создаёте героя и лишь потом выстраиваете историю вокруг него?

На самом деле, случается и так и эдак. Но конкретно в этой игре у нас с самого начала было немало готовых персонажей и большая история о них, так что нужно было как следует поработать с уже имеющимся материалом. А вообще оно по-разному бывает. Иногда придумаешь историю и уже потом: «Эй! Какого бы персонажа сюда сделать?», а порой наоборот: «Эй! Зацените, какой классный герой получился, надо бы для него подходящий сюжет забацать!»

Ну а что там у вас с режимами?

Ох нет, никаких картингов, никаких шахмат, пазлов или Super deformed – ничего такого в игре не будет. Есть несколько режимов, но, уверяю, все они придерживаются реалий жёсткого двухмерного файтинга.

Все движения в демо выглядят очень плавными, целитесь на стабильные 60 fps?

Бескомпромиссно! Эд нас всех просто поубивал бы, если б мы не сумели выдержать 60 кадров в секунду.

Что же у вас за движок такой?

Модифицированная версия самой распоследней ревизии Unreal engine.

То есть файтинг, всё действие которого разворачивается в двухмерной плоскости, заставляет ворочаться и без того прожорливый до ресурсов движок, обсчитывающий трёхмерную физику, алгоритмы движения воды и так далее? Забивать гвозди микроскопом, конечно весело, но ведь все эти функции сказываются на быстродействии?

Именно поэтому мы и модифицировали движок под наши нужды. Теперь это особая «разгруженная» версия, в которой нет ничего, что не пригодится в игре, но зато точно есть всё необходимое – игра летает на нём, как сами видите, очень шустро. Да и выглядит отлично.

Ну вот, похоже, и кончилось время. Спасибо за интервью!

Да с удовольствием! Надеюсь, игра вам понравится! СИ

PC
PS3
XBOX 360

Batman: Arkham City

Артём Шорохов

Признаюсь: мне до сих пор немного не верится, что Rocksteady Studios в силах превзойти свою прошлую работу. Arkham Asylum не был идеален во всем, но подобраться к идеалу сумел неправдоподобно близко. А значит, простой работы над ошибками для полновесного сиквела мало: геймеры ждут повторения того чуда, что сделало Arkham Asylum не только главным сюрпризом, но и лучшей игрой прошлого года по мнению «СИ». Поэтому я был чрезвычайно рад услышать, что удивившие мир разработчики не почивают на лаврах, а целятся на новый подвиг. Облетевшие мир слова Сэфтона Хилла, руководителя проекта и сооснователя студии, вселяют уверенность: «Мы намерены превзойти все, что сделали в первой части. Нам не нужен Arkham 1.5, нам нужен качественный скачок – не меньше того, что мы проделали из ниоткуда к Arkham Asylum. Сегодня мы работаем над Arkham City с не меньшими амбициями».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Rocksteady Studios
Страна происхождения:
Великобритания, Лондон
Мультиплеер:
не уточняется

ДАТА ВЫХОДА:
осень 2011 года

?E.Nigma

Приятное известие: полюбившийся многим поиск секретов получил неожиданное развитие. На этот раз Загадочник не разбрасывал повсюду карты с пометками, где спрятаны зелёные вопросительные знаки, – информацию об их местоположении придётся добывать самостоятельно, находя и допрашивая его подручных. Более того, отныне просто найти секрет недостаточно – его еще предстоит заполучить, выполнив какой-нибудь пазл. Пример из начала игры пока не слишком воодушевляет (всего-то и нужно – вытащить добычу бэткогтем из недоступного с виду места), но ведь будут и другие. Ещё один источник всевозможных тайн – очередной гаджет Бэтмена, называющийся broadcast analyzer. Это перехватчик радиочастот, который пригодится как для сюжетных заданий, так и для поиска секретов. Предположительно, возня с прибором и ловля радиочастот (можно поймать полицейскую волну или даже Gotham FM) заменит сбор аудиозаписей, но твёрдо пока никто не знает.

И первый же вопрос: что же можно улучшить? Да, новая история. Да, новые герои и злодеи. Да, графика в ногу со временем. Но об этих ли амбициях речь? Оглянемся на исходную игру. Замкнутый больничный мирок, отрезанный от Готама, медленно раскрывающий свои секреты перед игроком. Яростные рукопашные схватки и бесшумные кошки-мышки с высвободившимися заключенными тюрьмы Блэкгейт. Постепенная прокачка и обретение все новых возможностей, открывающих все новые двери. И, конечно, тайны, тайны, тайны… Все вместе это увязывалось в увлекательнейшее приключение на довольно-таки ограниченном пространстве. И поэтому вот вам наиболее очевидное и, вероятно, самое грандиозное новшество сиквела: Аркхам переехал. Прощай, остров, здравствуй, город.

Но не тот большой открытый город – залитый дневным светом, со снующими туда-сюда прохожими и урчащими авто, – никто, я уверен, на самом деле не хотел бы превращения почти клаустрофобной игры о Бэтмене в еще одну GTA. Во всяком случае, этого, слава богу, не хотят сами разработчики, поставившие себе целью воспроизвести в Arkham City самый правдоподобный и детализированный город, какой только можно повстречать в видеоиграх. «Такой, чтобы за каждым углом скрывалась какая-то история». Глобальная же история Аркхам-Сити такова. Квинси Шарп, теперь уже бывший управляющий психлечебницы, победил на выборах и занял самое удобное кресло в городской управе Готама. Своим преемником Шарп назначил небезызвестного знатокам комиксов Хьюго Стрэйнджа, человека с обширными познаниями в психиатрии и чрезвычайно темным прошлым. Следующий шаг новоявленного мэра – перестать нянчиться с маньяками и психопатами, буквально заполонившими лечебницу и тюрьму, снять их с довольствия и предоставить самим себе. А воплотилось это вот в чем. Несколько кварталов городских трущоб были целиком эвакуированы, обнесены стеной, помещены под самую строгую охрану элитных наемных войск и… заселены всеми преступниками разом, будто то хоть

Когда распространилась весть о том, что Женщина-кошка почтит своим присутствием сиквел Arkham Asylum, сразу же появилось множество слухов о возможном наличии в игре многопользовательского режима. И действительно, вскоре пришла новость о том, что мультиплееру быть. Без каких-либо дополнительных пояснений. Интернет выдвигает различные гипотезы, внесём свою лепту и мы. Наиболее, на мой взгляд, вероятно включение в игру специальных «испытаний» для совместного прохождения, по примеру тех, что мы помним из первой игры. При оптимистичном сценарии мы получим отдельную мини-кампанию на двоих игроков (предположительно, Женщину-кошку и Бэтмена, хотя возможны самые различные варианты) на манер Splinter Cell: Conviction, которая может быть продолжена серией DLC. Но, повторюсь, никакой официальной информации о мультиплеере, кроме того, что он будет, всё ещё не обнародовано.

Внезапное исчезновение в клубах дыма – любимый приём ниндзя и Бэтмена.

Когда Дэвид Хего, арт-директор Arkham Asylum, узнал, что многие проходят чуть ли не всю игру, не выключая Detective mode, он пришел в ужас – получается, они попросту не видели всей его работы! – и пообещал, что второй раз команда такой ошибки не допустит. А заодно и сами расследования в сиквеле должны стать более глубокими, более сложными и более «детективными».

сумасшедшие суперзлодеи, хоть «простые убийцы». Никакого довольствия, никакого лечения, никакого присмотра. Правило только одно: не пытаться сбежать, огонь открывается на поражение. А в остальном – живите, как хотите, уважаемые скорпионы в банке, нам вас ни чуточки не жаль. Звучит разумно, электорат доволен. Недоволен Бэтмен, но кто ж его послушает? В приготовлениях и воплощении этого плана минул год со времени памятного инцидента на острове Аркхам. И несколько месяцев все, вроде бы, было спокойно. В новоявленном Аркхам-Сити, как молва окрестила мир за забором, в войнах банд и разделе территории постепенно складывается своя экосистема, этакий город в городе, где правят убийцы и не сыскать нормального человека.

Напоминает одновременно и «Побег из Нью-Йорка», и «13-й район», и «Матросскую Тишину» – список нетрудно продолжить. Во что может превратиться в подобных условиях именно Готам, можно

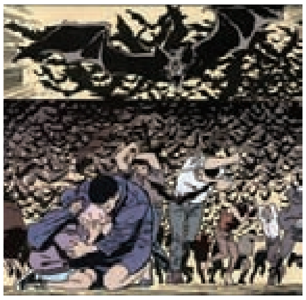
Вверху: Это вовсе не кадр из комикса, это концепт-арт Arkham City, доносящий до геймдизайнеров идею того, как Бэтмен передвигается по городу.

Внизу: Dive Bomb – новое умение рыцаря ночи. Позволяет быстро спуститься на улицы Готама из-под высоких крыш.

судить хотя бы по истории No Man's Land (когда город был разрушен землетрясением и впоследствии отрезан властями от внешнего мира, брошен на разграбление бандам и психопатам) или более современному циклу Battle for the Cowl – о том, чем он жил, когда Бэтмена не стало. Между прочим, параллели можно выстроить не хуже, чем с Serious House on Serious Earth в случае с Arkham Asylum – случайных или намеренных совпадений более чем достаточно.

Джокер жив, но, очевидно, тяжело болен, за ним ухаживает Харли Куинн, наконец-то сменившая халатик медсестры на привычное чёрно-красное одеяние. Уже известны имена некоторых новых персонажей… И это пока все, что можно сказать о сюжете, если исключить несколько ничего не объясняющих диалогов в кат-сценах и миссиях, показанных прессе. Зато в ночном воздухе кружат снежинки. В готамской вселенной Бэтмена не так часто настаёт зима, и потому снег над городом непроизвольно вызывает ассоциации с фильмом Тима Бёртона. Вдобавок еще и Женщина-кошка тут как тут. Пока неясно, что там с Пингвином, зато точно сыграет свою роль Двуликий. Харви за стеной недавно, а значит, чтобы отстоять свое влияние ему, как и прочим, необходимо продемонстрировать силу. Вероятно,

Помимо прочего, разработчики демонстрировали, как Бэтмен призывает на выручку колонию летучих мышей. Такой эпизод действительно фигурировал в культовом комиксе Batman: Year One от Фрэнка Миллера и был в дальнейшем процитирован Кристофером Ноланом в фильме «Бэтмен: Начало». К сожалению, никаких подробностей о том, как это работает в Batman: Arkham City, у нас пока нет.



...ЭТАКИЙ ГОРОД В ГОРОДЕ, ГДЕ ПРАВЯТ УБИЙЦЫ И НЕ СЫСКАТЬ НОРМАЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА...

поможет в этом новый возрастной ценз, присвоенный Arkham City: «18+», только для взрослых. Что, как, почему – не спрашивайте. Судить о жестокости игры на сегодняшний день можно лишь по новым методам работы Бэтмена, да сцене в здании суда имени Соломона Уэйна, где бывший прокурор и «Белый рыцарь Готама» Харви Дент, а ныне опасный психопат по прозвищу Двуликий, пытается выбить из подвешенной над чаном с кислотой Женщины-кошки некую информацию, а та в ответ по своему обыкновению дразнит экзекутора, заставляя терять последние крохи самообладания. Лучше вернемся к Бэтмену. Ведь уже совсем скоро ему предстоит навести шороху в логове Двуликого.

Перво-наперво: из старого арсенала ничего не пропало. Более того – не придется ждать, чтобы получить доступ к привычным гаджетам, в сиквеле все они будут доступны с самого начала игры. А чтобы не было скучно, все они по ходу дела получат новые полезные апгрейды, что сохранит общий принцип постепенного развития способностей героя. То же касается и системы free-flow combat, которая на сей раз еще крепче увязана с использованием хитроумных приспособлений от Wayne Tech. Мой любимый пример – взрывающийся гель, которым Бэтмен успевает «пометить» врагов прямо во время рукопашной схватки. Улучили минутку? Не откажите себе в удовольствии нажать кнопку детонатора – серия взрывов, конечно, не поубивает негодяев (Бэтмен принципиально не убивает никого), но оглушит и выведет из боя наверняка. Боевая механика из первой игры, удачная и удобная, не подверглась заметным изменениям, но была существенно дополнена. Так, знаменитые парирования с последующей контратакой разрослись сразу по нескольким направлениям. Во-первых, отныне Бэтмен может одновременно остановить сразу несколько направленных ударов и, соответственно, одним приёмом вывести из строя сразу несколько нападающих. Во-вторых, это уравнение пополнилось еще и метательными переменными: стоит кому-то швырнуть в вас, например, стул, как вы, при должном мастерстве, сумеете не только избежать удара, но и обратить его против врага. Но то обычные бандиты, расходный материал. Другое дело их новый подвид – увешанные броней здоровяки, легко отражающие все атаки. Чтобы с таким справиться, потребуется прием, названный Beat Down, но прежде чем его осуществить, противника предстоит «раскрыть», например, оглушив ударом плаща. Как только это будет сделано, получится нанести серию молниеносных ударов по уязвимым точкам противника. Brutality!

Вверху: В сравнении с первой частью сиквел демонстрирует более яркие цвета, в целом оставаясь игрой не менее, а то и более мрачной.

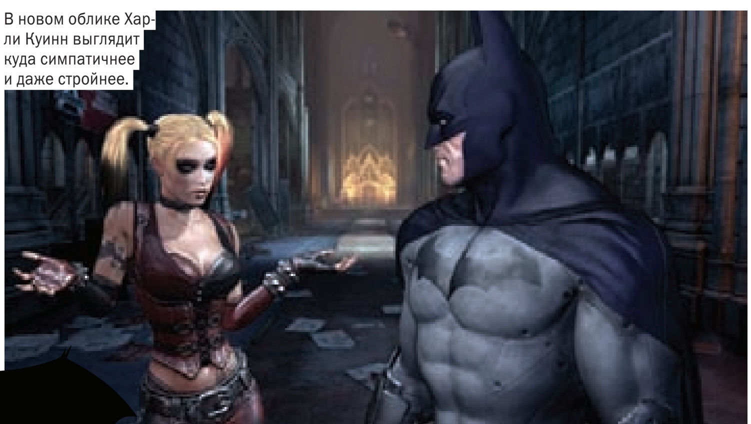
Внизу: Отыскать в толпе двух одинаковых психов отныне не так-то просто.

Что касается врагов с огнестрельным оружием, они по-прежнему чрезвычайно опасны, и прямого контакта с ними нужно всеми силами избегать. Будучи замеченным, используйте одну из новинок арсенала – дымовые шашки мгновенного действия; в умелых руках они помогут скрыться быстро и эффектно, оставив преследователей в недоумении или даже в страхе. Кстати, о страхе. Бэтмен не просто искусный боец и величайший в мире детектив. Он – символ, городская легенда, воплощение суеверных страхов рядового преступника. Он намеренно создал себя таким и умело пользуется имиджем. В Arkham Asylum разработчики не забыли об этой стороне героя, но воплотили ее лишь внешне – отразив страх в поведении врагов; выглядело эффектно, но ни на что особенно не влияло. Теперь у игрока появится отдельная кнопка для запугивания бандитов. Те, кто похлипче, получив свою порцию ужаса, скорее всего, вовсе убегут в панике, а парни покрепче струхнут и растеряют боевой задор. Это удобно при перемещениях по городу, все жители которого, безусловно, негодяи и преступники, но не обязательно враги. Не драться же со всякой мелкой сошкой, повстречавшейся на пути?

Впрочем, пешком по городским улицам герой ходит нечасто. И пока о бэтмобиле не сказано ни слова (как его вообще протащить за стену?), основным способом быстрого преодоления больших расстояний видится попеременное использование бэткогтя и плаща: уцепившись за крышу или карниз, Бэтмен быстро набирает высоту и какое-то время планирует по направлению к цели. Вверх, вниз, вверх, вниз… Немного напоминает Человека-паука.

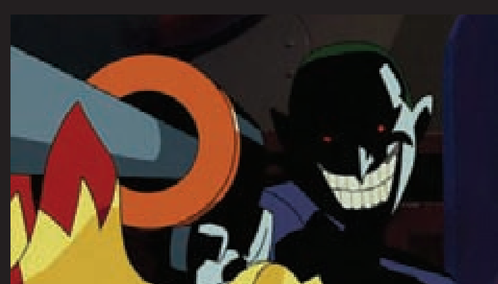
Отдельных слов заслуживает новое применение одного из старых гаджетов, line launcher. В Arkham City Бэтмен сможет не только скользить по натянутому (например, меж двух домов) тросу, но и свободно перемещаться по нему в обоих направлениях, и даже свешиваться вниз при помощи бэткогтя. Это открывает невиданный ранее тактический простор в «хищнических» эпизодах игры, когда требуется бесшумно и незаметно разделаться с группой вооруженных патрульных. Привычные каменные горгульи, однако, никуда не делись и по-прежнему помогают держаться в стороне от людских глаз. А вот вентиляционных решеток пока что-то не видно.

В «бесшумной» части игры тоже заметны кое-какие перемены – главным


В новом облике Харли Куинн выглядит куда симпатичнее и даже стройнее.

Mature only

Почему сиквел поднял возрастную планку до восемнадцати лет (прошлая игра получила ценз Teen в США и «16+» в Европе), судить пока можно только по слухам. Если верить Кевину Конрою – а у нас нет оснований не верить актёру, вот уже много лет озвучивающему Бэтмена во всех «каноничных» постановках Warner, – новая игра задумана гораздо более «мрачной», жестокой как физически, так и психологически. Но вот в чем конкретно это выразится, помимо стильных иллюстраций, живописующих Бэтмена, утирающего кровь с лица, мы все еще не знаем. Сам Кевин, который до недавнего времени оставался единственным источником информации об Arkham City, выразился туманно, сравнив новую главу саги о Тёмном рыцаре Готама с нашумевшим мультфильмом 2000 года, Batman Beyond: Return of the Joker. Нашумевшим в том числе и потому, что в погоне за «детским» цензом издателям пришлось удалить из него несколько жестоких эпизодов (включая сцены пытки и нескольких убийств), а также отредактировать ряд диалогов, что вскоре породило спрос на «режиссёрскую версию», увидевшую свет, как принято считать, в угоду фанатам, учинившим онлайн-петицию.



ЗЛОДЕЯМ В ARKHAM CITY ПЛАНИРУЕТСЯ УДЕЛИТЬ КУДА БОЛЬШЕ СЮЖЕТНОГО ВНИМАНИЯ, ЧЕМ РАНЬШЕ.

образом, связанные с большим разнообразием предполагаемых ситуаций. Так, например, Бэтмен научится по-тихому вырубать двух рядом стоящих охранников разом, свешиваться на руках с карниза, чтобы ухватить ногами за шею нерасторопного врага «этажом ниже», и даже проводить быстрое удушение, если игрок вовремя нажмёт takedown-кнопку повторно. Не то чтобы все эти приёмы существенно обогатили игровой процесс (это ещё только предстоит выяснить при личном знакомстве с Arkham City), но определённо придали ему изящества.

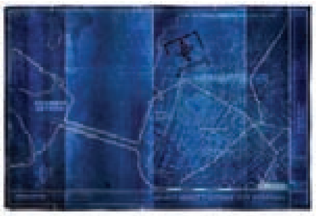
Пока довольно трудно сказать, насколько открыт и легкодоступен Аркхам-Сити и чем его кривые улочки принципиально отличаются от уже знакомого нам острова. В демопоказах разработчики не спешат отклоняться от сюжетного маршрута, а в ответ на вопросы принимаются рассказывать о необязательных сюжетных сценариях. Они, кстати, и впрямь любопытны. В первую очередь – тем, что представляют собой законченные минисюжеты, настоящие истории, так или иначе связанные с общим сценарием и зачастую рассказывающие об уже знакомых поклонникам комиксов и первой игры персонажах, о том, как они устроились на новом месте, как живут, чем занимаются. В Arkham Asylum приходилось довольствоваться малым – неинтерактивными свидетельствами наличия в клинике известных пациентов (чего стоила палата Календарника или персональные камеры Клейфейса и Мистера Фриза), аудиозаписями да туманными намёками. В Arkham City мы вправе надеяться на личные встречи в рамках побочных «короткометражных» сценариев, подобные которым в других играх, как правило, остаются достоянием скачиваемых дополнений. Впрочем, и в нашем случае DLC никто не отменял. О нём пока просто не говорят. Как не говорят и о многом другом, приберегая информацию для будущих мероприятий. Новая политика Warner в отношении видеоигр – не торопить, дать разработчикам время и возможности сделать игру такой, какой они её задумали. Поэтому, хоть Batman: Arkham Asylum и выглядит сегодня уже совершенно готовой, в запасе у Rocksteady Studios ещё целый год. И весь этот год мы внимательно будем следить за новостями из Лондона, потому что новости эти всегда интересные. **СИ**

Вверху: Тонкий расчет: после «Тёмного рыцаря» Кристофера Нолана «обычной» публике особенно интересно увидеть, что же стало с Харви Дентом.

Внизу: Кто-то из этих троих вот-вот огребёт стулом. И едва ли это будет Бэтмен.

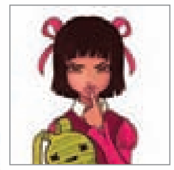
Тёмный рыцарь и Тайная комната

Оказывается, намёк на завязку Arkham City был сделан ещё два года назад самими разработчиками. Но пасхалку очень долго никто не мог отыскать – так хорошо её запрятали. Не страшно, расскажем теперь. В кабинете Квинси Шарпа есть потайная комната, в которой, помимо прочего, можно найти его проект по реорганизации Готама с учётом создания особой Arkham-зоны, распространяющейся за пределы острова. Карта прилагается.



Памятуя о том, что в игре объявится не только Женщина-кошка, но и Талия аль Гуль, можно предположить, что одним из конфликтов сюжета станет классический любовный треугольник...

Castlevania: Lords of Shadow



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360

Жанр:
action-adventure

Зарубежный издатель:
Konami

Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»

Разработчик:
Mercury Steam

Страна происхождения:
Испания

ДАТА ВЫХОДА
8 октября 2010 года (Европа)

Девять часов наедине с превью-билдом новой Castlevania – это много или мало? Отчитываюсь: вполне достаточно, чтобы составить представление о том, какая трехмерная «Касльвания» получилась у Mercury Steam, и увлечься сражениями с вервольфами, гоблинами и вампирами до такой степени, чтобы с нетерпением ждать выхода финальной версии.

Дополнительное оружие позволяют прокачивать: так Габриэль обучается кидать не по одному кинжалу за раз, а сразу пять штук.

Габриэль Бельмонт – рыцарь из древнего Ордена, воин, у которого с тьмой свои счеты, а миссия – трудна и опасна. Стоит забыть об этом, предаться увлеченному избиванию гоблинов и свиноподобных монстров, как очередной экран загрузки между главами окунет с головой в омут эпоса. Личный летописец Бельмонта неутомимо зачитывает пассажи о плачевном состоянии рода людского и душевных терзаниях героя, пока ты сидишь и ждешь, когда же снова позволят подраться или вскарабкаться на очередную изъеденную временем и ветром скалу. В DMC 4 или Bayonetta только здравый смысл не позволял предположить, что приключения героев заняли всего один день; здесь же не раз подчеркнут, насколько продолжительными оказались странствия.

Габриэль Бельмонт – потомок славного рода Бельмонтов, которые в былых «Кассльваниях» больше путешествовали по замку Дракулы, чем по миру. Логово древнего кровососа служило гигантским лабиринтом: здесь предстояло разбивать канделябры, добывая сердечки-жизни, здесь разгуливали скелеты, швыряясь костями, а из стен торчали шипы-ловушки, на которые было так легко напороться, просчитавшись пикселем при прыжке. Тем не менее, уже в Order of Ecclessia (DS) героиню отправили к упырям долгой дорогой – по горам и долинам. Вот и в Lords of Shadow нужна немалая настырность, чтобы добраться до оплота вампиров и выяснить, что вываливается из подсвечников, если щелкнуть по ним крестом-трансформером, выполняющим роль и кнута, и лебедки. Габриэль относится к перепадам температур и смене декораций с равнодушием настоящего героя экшнов. Восхищаться живописными пейзажами, стремясь вперед не только ради схваток с новыми врагами, но и ради видов – дело геймера. Храмовника же не удивляет ни вылазка на ледяное озеро после экспедиции в джунгли, ни возвращение из царства снега к раскидистым лопухам, лианам и прочей буйной растительности, смутно напоминающей тропическую. Колоритные фэнтезийные деревеньки – с покосившимися домиками и крестьянами в лохмотьях, зловещие болота и горные кручи, руины древних храмов, из которых одни имеют прототипы в европейской архитектуре, а ради других на деле пришлось бы путешествовать в Индию или другие экзотические страны – в Lords of Shadow есть на что посмотреть. Конечно, когда Габриэль карабкается по какой-нибудь стене, а вокруг него – куда ни глянь – яркие краски джунглей, вспоминаешь скорее Uncharted, чем Symphony of the Night, но с тем, что на-

Галопом по берлогам

Многочисленные ездовые животные нужны Габриэлю не столько для того, чтобы эффективнее расправляться с противниками, а потому что без помощи какого-нибудь бронированного кабана нельзя вскарабкаться по лианам и не получится перемахнуть на первых порах через широкую пропасть. Кабан, кстати, неподражаем – тормозит в стену с энтузиазмом хряка из Nier.

ГАБРИЭЛЬ ОТНОСИТСЯ К ПЕРЕПАДАМ ТЕМПЕРАТУР И СМЕНЕ ДЕКОРАЦИЙ С РАВНОДУШИЕМ НАСТОЯЩЕГО ГЕРОЯ ЭКШНОВ.

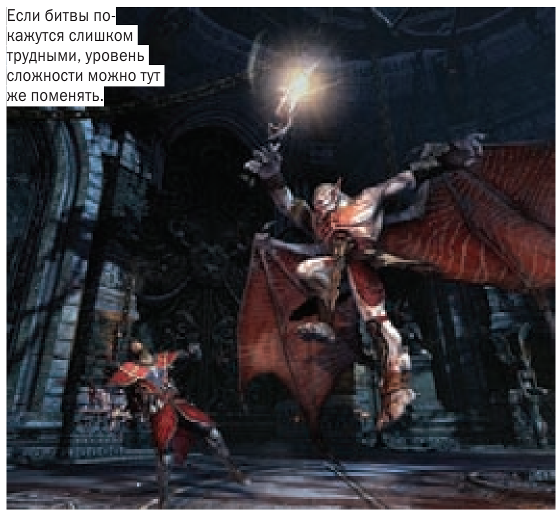
Серебряными кинжалами героя снабдят сразу же, а вот святую воду выдадут только к тому моменту, как настанет пора лезть в логово вампиров.

Вверху: По локациям Lords of Shadow зачастую можно пройти несколькими путями, но как только Габриэль оказывается перед очередной стеной, выясняется, что маршрут для скалолаза предусмотрен всего один.

сладиться готической эстетикой удастся лишь в последней трети игры, быстро смиряешься. Не в последнюю очередь потому, что виртуальному миру попытались придать иллюзию осязаемости. На озере холодно – а значит, на экране появятся узоры из инея и будут оседать хлопья снега, со временем превращаясь в мокрые подтеки. В деревне идет дождь – и шкуры нападающих вервольфов влажно блестят в отблесках факелов (кажется: принюхайся и почувствуешь запах мокрой шерсти), в лесу только что прошел ливень – и герой, пробегая по лужам, оставляет за собой расходящиеся круги на воде. Путь пролегает через топи – и в жиже Габриэль бредет с трудом, а если не успеет уложиться в срок, ему придется уворачиваться от загребущих ручищ болотных тварей. После такого даже удивительно, что на вершине скалы герой не рискует свалиться вниз от порыва ветра, но вдруг эту особенность припасли для замка?

Разобравшись с первой схваткой и поездкой на волшебной лошади – тем самым отрывком, который показывали в демо на E3, обнаруживаешь, что игра четко делится на этапы «здесь нужно драться» и «здесь нужно справляться с пазлами или тренироваться в умении прыгать». Взять, например, God of War – если по заданию Кратосу требуется крутануть очередной рычаг, уже через пару секунд набегут монстры и начнут мешать спартанцу настолько основательно, что придется прерваться, убить первую волну незваных гостей, снова вернуться к рычагу и не успеть завершить даже первый оборот, как в спину герою снова вопьется тесак очередного древнегреческого скелета. Или вспомнить Bayonetta – дерешься с монстром, а по арене в это время скачет гигантский шар. Чуть зазеваешься, и ведьма превратится в блинчик, а противник получит шанс безнаказанно ударить ее, пока она приходит в себя. В четырех пройденных главах Lords of Shadow мне ничего подобного обнаружить не удалось: даже когда враги таки решили помешать Габриэлю поднять решетку, расправы с одной волной неприятелей оказалось достаточно, чтобы больше они в процесс не вмешивались. Из-за этого же, кстати, иногда возникает ощущение слишком уж затянувшихся периодов затишья – в том же болоте, например, где вся соль прохождения – в том, чтобы верно рассчитать время и не задержаться на топком месте лишнюю пару секунд, количество неприятелей просто-таки разочаровывает. С другой стороны, не исключено, что такая размеренность кому-то придется по вкусу.

Преодолевая платформенные этапы в Lords of Shadow, невозможно прочувствовать ту ненависть, которую испытываешь, когда Алукард в недав-



Если битвы покажутся слишком трудными, уровень сложности можно тут же поменять.

В Lords of Shadow предлагают пользоваться подсказками, чтобы решить головоломку. Но в уплату за совет отнимают бонус за самостоятельное решение ребуса – все честно, как говорится.

ней Harmony of Despair снова и снова вынужден лезть на раскачивающиеся маятники, потому что первый прыжок дается легко, а второй можно выполнить только после усердных тренировок, рассчитав прыжок с точностью до пикселя. Габриэль покряхтывает, цепляясь за выемки в стенах (суставами не скрипит – и то хорошо!), цепь кнута опасно позвякивает, когда он раскачивается на ней взад-вперед, чтобы преодолеть расстояние до ближайшего моста, но акробатические упражнения никогда не превращаются в обузу. А это очень важно, учитывая, что храмовник, в полном соответствии с заветами двухмерных «Касльваний», и пары метров не способен пройти, чтобы на глаза ему не попался очередной синий огонек – сигнал, что здесь неизвестные благодетели оставили вмонтированный в стену крюк. Иногда попадаются участки, еще более явственно напоминающие о двухмерном прошлом сериала: камера удаляется от персонажа и вид из-за плеча сменяется видом сбоку. Но, пожалуй, наиболее интересные примеры использования платформенных элементов – бои с некоторыми боссами.

В экшнах всегда любили выставлять против героев громадных противников, но при такой разнице в росте неизбежно возникала курьезная ситуация: местный Давид лупит по ногам местного Голиафа – и таки умудряется основательно

Вверху: Система магии вызывает ассоциации с Devil Trigger из Devil May Cry – только Данте, перекинувшись в демоническую форму, и здоровье восполнял, и удары более мощные наносил, а Габриэлю приходится выбирать, когда пользоваться силой света (и заживлять раны), а когда полагаться на силу тьмы (и еще больнее бить врагов).

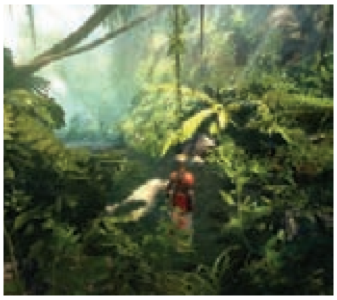
Внизу: В капельки дождя, стекающие по шкурам вервольфов, всегда веришь безоговорочно. В эмоции на физиономии героя – когда как.

навредить гиганту. Справиться с ней пытались по-разному. Монстров заставляли подбираться вплотную к высоченным башням, где окапывались герои, или из последних сил цепляться за мосты над обрывами – так, чтобы боец мог рубануть по огромной пятерне. Вокруг колоссов в воздухе зависали каменные глыбы – импровизированные тропинки к уязвимым точкам. Да что там – даже внутренности чудовищ превращались в мини-локацию. Геймдизайнеры шли и на QTE-уловки: успеваешь нажать клавиши в полном соответствии с теми иконками, которые появляются на экране, и Кратос использует цепи, чтобы взлететь повыше, да впиться – что комар из сказки о царе Салтане – прямо в глаз неприятелю.

Однако в Lords of Shadow к таким схваткам нашли еще более замысловатый подход. Как только навстречу Габриэлю из глубин ледяного озера поднимается чудовище, выясняется, что накопленные за предыдущие миссии боевые навыки и вспомогательное оружие бесполезны. QTE-испытания до поры до времени замаскированы: изображения кнопок над головой босса пару раз выскочат, но в основном ориентироваться предстоит по загорающимся пластинам на теле гиганта – подбегаешь поближе и жмешь правый триггер, чтобы герой успел зацепиться кнутом за любезно подставленную руку, например. А дальше предстоит упражняться в скалолазании – изредка босс будет встряхиваться, и тогда снова выручит зажатый правый триггер – не даст храмовнику ослабить хватку. Цель всего путешествия – вскарабкаться до подсвеченной «руны», как их здесь называют, и долбить по одной кнопке что есть силы, пока босс не решит размять мышцы (тут нужно вцепиться в триггер), не захочет смахнуть наглеца гигантской рукой (чтобы увернуться, требуется отползти в сторону) или же «руна» не разобьется вдребезги. Процесс напоминает Shadow of Colossus – и при этом подобное не ожидаешь увидеть в игре, которая сперва как будто не отходит от формулы God of War, предлагая комбо-удары в духе «восемь раз нажми клавишу Y».

Признаться, выбирая между боевой системой God of War и Bayonetta c Devil May Cry, я предпочитаю японский вариант – когда важно не только то, в какой последовательности бить по кнопкам и сколько раз, но и когда выдерживать паузу между нажатиями. Но Lords of Shadow и тут ухитряется удивить. То Габриэлю позволят не просто огревать кнутом гоблинов, но и подбирать брошенные ими бомбочки, то выяснится, что парировать атаки не менее выгодно, чем уворачиваться от них: успеешь вовремя нажать кнопку, как враг на время впадает в ступор и перестает сопротивляться. Если бы не существовало неблокируемых атак, умение Габриэля

Путешествуя, герой то и дело натыкается на трупы собратьев по Ордену, попытавшихся до него пройти тем же маршрутом, но павших под напором тьмы. Изучая найденные у погибших свитки, Габриэль узнает, кого следует опасаться в этих краях и какие уловки использовать, а также приобщается к истории Ордена. Сперва складывается впечатление, что все умершие были сплошь высокоморальными борцами за добро и справедливость, но потом натыкаешься на тело с запиской примерно следующего содержания: «Не пойду я выполнять никакую миссию. Где-то тут поблизости умер мой напарник, так я пойду и его магический кристалл заберу, чтобы стать сильнее».



Некоторых боссов невозможно победить обычными комбами. Тут-то и пригодятся навыки скалолаза!

можно было бы сравнить с «ведьминским временем» Байонетты. Но больше всего меня впечатлило дополнительное оружие. Его не так уж много – святую воду, например, начинают выдавать только под встречу с вампирами. И вот знаете, как обычно бывает: покажут в ролике, что герой умеет ловко обходиться с кинжалом, с одного броска попадает в глаз, убивая гоблина, а на деле потом окажется, что нужно отрастить по меньшей мере щупальца осьминога или прокачаться до невероятных высот, чтобы исполнить подобное в игре. Но в Lords of Shadow, как в традиционных Castlevania, дополнительное оружие наносит весьма ощутимый урон. Скажем, от одного попадания серебряным кинжалом гоблину основательно плохеет, а вервольфа раздирает на куски. Габриэль не превращается в ходячего терминатора только потому, что может унести с собой лишь ограниченное количество таких предметов, да и найти их удастся только на поле боя – разбив какую-нибудь статую или ящик.

На четвертой главе ловлю себя на мысли что игра наконец-то развернулась в полную силу. Мне уже показали, насколько разнообразными и красивыми могут быть пейзажи. Я прикупила способностей, позволяющих герою подкидывать мелких врагов в воздух, а крупных – таранить. Габриэль не только научился цепляться за подсвеченные синим крюки, но и двигает статуи ударом руки в суперперчатке, и по полю боя проносится вихрем благодаря суперсапогам. У него есть светлая магия, которая позволяет восстанавливать здоровье (плюс доступ к заклинаниям вроде разрекламированной в ранних трейлерах «очищающей силы креста») и темная – которая отвечает за дополнительный урон. Он уже собрал комплект из кристаллов, увеличив запас здоровья и маны. Выяснил, что далеко не все в Lords of Shadow имитирует God of War, столкнувшись не только с боссами, которые гибнут от обычных комб, но и с колоссами, по которым надо ползать. Обзавелся несколькими разновидностями дополнительного оружия и пару раз встретился с забавными врагами, умеющими все эти запасы воровать (да еще и магию отбирать). Облазил кучу руин. Впереди – вампирский замок, закупка оставшихся боевых приемов и еще не побежденные «Лорды Тени», причем наконец-то понятно, откуда они взялись. И уже не остается сомнений, что камерой так и не позволят управлять, а также – что скучными дальнейшие похождения Габриэля точно не будут. **СИ**

ОТ ОДНОГО ПОПАДАНИЯ СЕРЕБРЯНЫМ КИНЖАЛОМ ГОБЛИНУ ОСНОВАТЕЛЬНО ПЛОХЕЕТ, А ВЕРВОЛЬФА РАЗДИРАЕТ НА КУСКИ.

Движок для Vanquish позаимствован у Bayonetta и сильно модифицирован.

Наталья Одинцова

Vanquish

Шутер от Синдзи Миками слепит сполохами огня, заставляет вглядываться в экран, чтобы понять, откуда на этот раз по душу героя спешат красные русские роботы. Здесь нарушают законы физики, встречаются лицом к лицу с самыми невообразимыми боевыми машинами, улепетывают от лазерных лучей и копируют в память чудо-костюма найденное оружие. Привыкнув к здешним безумным перестрелкам, забыть их совершенно невозможно. Вот и я, посмотрев превью-билд, считаю дни в ожидании финальной версии.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Platinum Games
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
нет

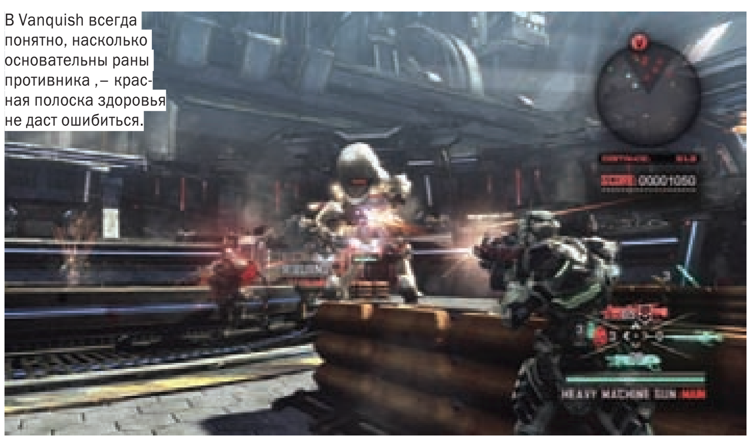
ДАТА ВЫХОДА
22 октября 2010 года
(Европа)

Vanquish напоминает старые скроллшутеры – возьмите какую-нибудь двухмерную Contra (например Hard Corps) и представьте, что все эти солдаты и безумные роботы, плюющиеся миллионом световых лучей, бегут на вас не в 2D, а в 3D. Самых простых врагов очень легко убить (во всяком случае, на режиме Normal), особенно если использовать слоу-мо (во время переката зажать L1 или же дождаться, когда в главного героя, Сэма Гидеона, попадут столько раз, чтобы режим включился сам собой, в ответ на угрозу). А вот какой-нибудь танк-мидбосс будет моментально разворачиваться в сторону стреляющего героя, и жахать по нему ракетами, да так, что сперва не поймешь, куда бежать в эдаком месиве. С месивом в Vanquish дела вообще обстоят прекрасно. На арене зачастую происходит так много всего сразу, что даже удивляешься, как у тебя еще хватает времени подкатиться на коленях к очередному спасительному ящику, пнуть его, получить новое оружие (одновременно позволяется взять до четырех видов, но на одной кнопке D-pad очень удобно подвешивать гранаты), и при этом в затылок все еще не дышит очередной красный русский робот.

Vanquish бессмысленно сравнивать с Gears of War, хотя именно это хочется сделать, когда видишь, что камера висит за плечом героя, к укрытиям позволяют прилипать, а за Сэмом бегает отряд космодесантников. Но вот на арену, продираясь сквозь металлический пол, вылезает первый босс. У него две формы, уязвимые точки подсвечены желтым, и он в состоянии засыпать хоть половину ринга ракетами, а потом поджарить противников до золотистой корочки при помощи лазерной атаки. Такой соперник отлично смотрелся бы в экшне вроде Bayonetta, ему наверняка нашлось бы место в Resident Evil, и он совершенно не ассоциируется с серьезной космооперой – вообще любым повествованием, претендующим на то, чтобы более-менее правдиво показать боевые действия. Ставка сделана на зрелищность, на красивые подкаты на коленях, прыжки между укрытиями, на возможность стремительно (по меркам шутеров) перезарядить оружие, которое – внезапный реверанс в сторону реализма! – обладает отдачей: курсор заметно сдвигается вверх, пока палишь в одну точку. Чем-то напоминает Lost Planet 2 – наверное, потому, что и та оставляет впечатление эдакой современной трехмерной интерпретации двухмерного японского скроллшутера, со всеми сопутствующими условностями и безумствами. А создатели Vanquish вдобавок еще и прямо заявили, что мультиплеер делать не собираются: их цель – сделать одиночную кампанию как можно интереснее и разнообразнее.

С разнообразием в превью-билде дела обстоят куда лучше, чем в выложен-

В Vanquish всегда понятно, насколько основательны раны противника ,– красная полоска здоровья не даст ошибиться.



ной недавно на PSN демоверсии (ее же, кстати, показывали на E3). Например, здесь есть эскорт-миссия в темноте: тесный коридор, сзади едет гигантский космический бронетранспортер, видимость – лишь на пару шагов вперед, и тут в кромешной тьме загораются мириады зеленых и фиолетовых огоньков. Фиолетовые – мелкие тварюшки, которые так и норовят напрыгнуть на героя, зеленые – гигантские ходячие каракатицы-бомбы (как только огоньки начинают переливаться красным – жди взрыва). Только зазеваешься или дернешься не в ту сторону – над тобой уже покачиваются прозрачные щупальца, промедлишь еще – каракатица вцепится в бронетранспортер как паук в муху, застрявшую в паутине. Выручает все тот же слоу-мо: иногда даже кажется, что неприятелей специально десантируют поближе к героям, чтобы ситуация вынуждала использовать особые приемы, а не только привычную по шутерам тактику. А как только входишь во вкус и щелчок по L1 во время прыжка через укрытие или переката превращается в рефлекс, возникает и ощущение скорости, безостановочного экшна. Чем сильней сужаются арены-коридоры, чем больше они утыканы укрытиями, тем меньше передвижения Сэма по таким полям напоминают чинные «гирзовые» перебежки. Герой мечется от одной перегородки к другой, чем-то напоминая шарик в экстравагантном космическом пинболле – с той разницей, что шарики через стенки не прыгают, гранаты врагам не подбрасывают и из базук не стреляют.

Еще один яркий эпизод – появление местной Жанны (в Bayonetta, если вы вдруг пропустили творение Хидеки Камии, так звали ведьму-противницу главной героини). Товарищ Зайцев урвал себе такой же костюм, как у главного героя, но с дополнительными фишками. Если бы Сэм умел летать, схватка превратилась бы в эпизод из Zone of the Enders, а так очень напоминает те битвы с Жанной в Bayonetta, когда облаченная в красное ведьма носится по стенам и потолку древнего собора, и едва ли не самое сложное – понять, куда же она делась на этот раз (и успеть вовремя увернуться от неожиданной атаки в лобовую). В Vanquish к этим задачам прибавляется еще одна – успеть прицелиться и попасть во врага, который постоянно перелетает с места на место.

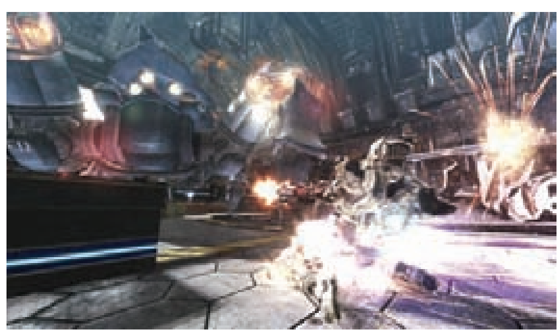
В очередной раз обнаружив в заботливо оставленном кем-то ящике снайперскую винтовку, я ловлю себя на мысли, что любимое оружие брать с собой в драку в Vanquish совершенно не хочется. Если враг притаится за турелью, куда проще перейти в слоу-мо и полить бедолагу огнем из автомата, чем задерживаться на месте, рискуя схлопотать пулю. Помнится, во время интервью на E3 я спросила у Миками, почему возникла необходимость в винтовке, ведь с самого начала Vanquish заявляли как шутер, в котором ощущение скорости – такое же ключевое, как для Zone of the Enders – ощущение полета. А старательно прятаться и методично выцеливать жертв – в эту схему как-то не вписывается. «Да, вы правы. Но иначе бы получился довольно однообразный набор. Поэтому мы решили ее добавить. Так более динамичные отрывки покажутся еще стремительнее. Да и к тому же у нас в команде очень много поклонников снайперских винтовок, – улыбнулся он. – И они буквально вытребовали любимое оружие». Надеюсь, в полной игре меня и впрямь как-то мотивируют радоваться при виде снайперки, а не вздыхать: «Но почему же в этом ящике не реактивный гранатомет?!»

Неважно, бежит герой или подкатывается к противнику на коленях – стрелять ему позволяют из любого положения.

Товарищ Зайцев – русский, под его начальством – армия красных боевых роботов, в кулаке якобы вся Россия, а на гербе – двуглавый орел с вписанной в тушку красной звездой. Он превращает побережье Сан-Франциско в гигантскую микроволновку и ведет себя как заправский террорист: мол, капитулируй, Америка, не то сварю и Нью-Йорк. Значит ли это, что Vanquish – еще одна игра, в которой нас унизили, заставив стрелять в соотечественников от лица американца? Нет, напротив, она вызывает гордость за державу – по сюжету, в далеком будущем именно Россия больше всего пострадает от проблем с перенаселением и голодом. Но тем не менее, наш военно-промышленный комплекс (пусть и приватизированный частными компаниями) останется в настолько замечательном состоянии, что красные боевые роботы будут наводить ужас на американских космопехов, штурмующих орбитальную станцию. Иначе эту волшебную «клюкву» в духе «Железного Человека» воспринимать просто невозможно – в отличие от гнусной сцены с аэропортом в MW2.

Вверху: Серьезно относиться к сюжету Vanquish невозможно, но диалоги персонажей все равно пропускать не хочется: чего стоят перебранки Сэма с коллегами во время учебного курса («выпустите меня подраться наконец!») и вечные подколки в адрес главного героя со стороны бывалого космодесантника!

Пожалуй, единственное, за что мне хотелось упрекнуть Vanquish после всех пройденных миссий – то, как видеоролики иногда не учитывают реальную ситуацию на поле боя. То есть, если бой с боссом в определенный момент будет прерван предзаписанным роликом, сигнализирующим о начале череды QTE, Сэм на видео будет показан там, где он должен быть по замыслу геймдизайнеров, а не там, где находится в реальности. Но если в финальной версии невообразимых боссов и непредсказуемых уровней окажется не в пример больше, даже с такими несуразностями можно будет смириться – и от миссии к миссии, снова и снова, наслаждаться ощущением скорости. **СИ**



Arcania: Gothic 4

Компания BioWare уже открыто заявила, что Dragon Age – это история не персонажей, но мира, так что не нужно удивляться, что действие сиквела будет происходить в другое время и в другом месте, а участвовать там будут новые герои. Видимо, этим же путем решили пойти и издатели из JoWooD, понадеявшись, что узнаваемой вселенной будет достаточно, чтобы поклонники сериала Gothic приняли четвертую серию «за свою».

История Arcania едва ли менее интересна, чем сюжет самой игры. Итак, после выхода Gothic 3 издатели из JoWooD крепко рассорились с разработчиками из Piranha Bytes, так что аддон к игре делали уже индийцы из Trine. В 2007 году, рассказывая нам о третьей Desperados, Йохен Хамма (Jochen Hamma) из компании Spellbound Entertainment мимоходом намекнул, что занимается также новой частью еще одного знаменитого сериала – как потом выяснилось, Gothic. Тут в скобках заметим, что, хотя Spellbound и известна больше своими клонами Commandos, сам Хамма работал еще над ролевой трилогией Realms of Arkania, ныне ставшей классикой немецких RPG (хотя, скажем прямо, не очень-то похожей на Gothic, да и вообще по нынешним временам безнадежно устаревшей).

Финансировалась разработка Arcania одним из подразделений инвестиционной компании BVT, занимающейся также недвижимостью и возобновляемыми источниками энергии. По соглашению, подписанному JoWooD и BVT, игра должна была выйти до июня 2010 года, и первые трейлеры оптимистически обещали релиз зимой 2009-го. Однако в апреле прошлого года Хамме пришлось уйти с поста продюсера Arcania по состоянию здоровья – надорвался человек! Вместо него за проект взялись ставленники BVT, а со стороны издателя – некто Иоганн Эртл (Johann Ertl, также известный как Иван Ертлов), бывший коммьюнити-менеджер

Справа: Еще один пока невыясненный вопрос – будут ли летающие монстры летать высоко или, как в старых «Готиках», над самой землей?

Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
JoWooD (Европа)/ DreamCatcher (США)
Российский издатель:
«Акелла» (PC)
Разработчик:
Spellbound Entertainment
Страна происхождения:
Германия
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
12.10.2010

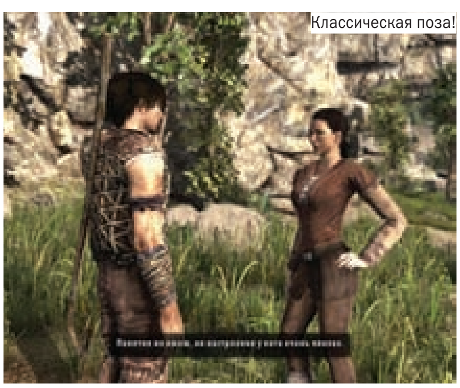
А вот и грибочки! Без секиры тут не справиться!

«Лицо ее хранило на себе все очарование лопаты для сгребания снега», – сказал как-то Стивен Кинг совсем по другому поводу.

и пиарщик JoWooD. Среди его свершений – трэш-шутер «Роберт Д. Андерсон и секрет Ктулху», а также театрализованный PR-тур по Европе, посвященный Gothic 3 и The Guild 2, где Эртл с группой товарищей махал мечами в полном рыцарском облачении и даже несколько раз получил дрыном по маковке. Похоже, еще до прихода Иоганна развитие проекта пошло в каком-то нежелательном направлении, но и замена коней на переправе ситуацию не исправила. Российский издатель Gothic 4 пригласил меня посмотреть на почти финальную версию игры, и краткое резюме таково: на «Готику» непохоже.

И дело даже не во внешнем облике – понятно, что, с одной стороны, прошло уже четыре года с предыдущей серии и два с аддона (по игровому летоисчислению и того больше: бывший зэк, с которым мы прошли Хоринис и Миртану, стал королем Робаром Третьим и уже успел свихнуться и пойти завоевывать все окрестные земли), а с другой – фанаты не устают находить в «Аркании» знакомые места, или даже локации, которые у авторов старых «Готик» были только в проекте. Но ощущения от игры совсем другие – даже третий Fallout не казался таким экстремальным перезапуском сериала.

В игре есть один очень забавный пункт в разделе графики – можно выбрать «европейскую» либо «американскую» карту цветов. В евроварианте цвета более мягкие, чтобы не сказать блеклые, зато в штатовской и травка зеленее, и яблочки краснее. Пропаганда?



Классическая поза!

Классический жест!

«КАК ЖЕ ТЫ ЭТИХ ОЛЕНЕЙ ПОЙМАЕШЬ?» – СПРАШИВАЕТ АЙВИ. «БУДУ ГОНЯТЬ, ПОКА НЕ УСТАНУТ», – ОТВЕЧАЕТ ПАСТУХ.

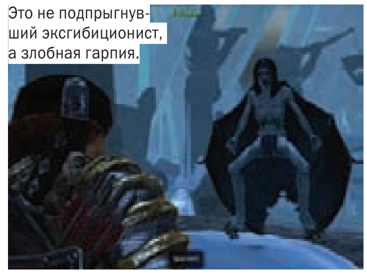
Снятся ли пастухам электрические овцы?

Начинается Arcania довольно интересно – с обучающего сна. Нашему герою снится, что он – король Робар – должен бежать по подземелью, подгоняемый призрачными голосами, и сражаться с нежитью и демонами. Научив нас пользоваться кнопками WSDA и вытаскивать оружие, герой просыпается, и оказывается, что на самом деле он никакой не король, а деревенский пастух, и проблемы его (не считая странных снов) далеки от войны с живыми мертвецами. Овцепас, видите ли, хочет жениться на своей подружке Айви, а та посылает его к папаше за благословением. Удрать куда глаза глядят не получится: с одной стороны высокий обрыв, с другой – деревенский частокол, с третьей на мосту стоит вредный фермер и не пропускает дальше. Пробуем: подраться с фермером (и вообще с любыми мирными жителями) нельзя, речку вброд не перейти. Герой ещё и плавать не умеет – чуть в воду поглубже зайдет, сразу кувырк и помер.

Думаю, знатоки сериала уже нашли «десять отличий»: раньше-то в начале игры можно было сразу рвануть мир исследовать, и плавать позволялось, и со стражниками сражаться. Что герой другой, ладно – но он и концептуально другой, не чужак в чужом краю, а вполне себе местный. И даже имеет кое-какие секреты от игрока, чего тоже никогда в истории Gothic не было. Папаша-то придумал пастуху три испытания (туториал продолжается!), и одно из них – разобраться с контрабандистом, что поселился рядом с деревней. И тут внезапно оказывается, что контрабандист этот – тот самый Диего, знакомый нам по старым «Готикам». Мало того – он и с героем, и с невестой его давно дружит (о чем отец Айви и не подозревает), так что расходятся они полюбовно, после тренировочной драки. Боевая система тут похожа на Risen или Venetica – однокнопочные комбо-удары, блоки и перекаты. Важное отличие: нет автонаведения на противника. То есть, перекатившись, ты оказываешься не рядом с ним, а чуть в стороне. Есть и еще одно дополнение: возможность ударить более сильно, подержав кнопку атаки нажатой. Враги (а помимо Диего, нам встретятся еще и грабящие его лодку гоблины) тоже не дураки провести суперприем, так что уворотами, какие ни есть, лучше пользоваться. Вообще, сражаться стало ощутимо тяжелее, хотя, возможно, дело в том, что суровые акельские тестеры играют только на уровне сложности Gothic – наивысшем (впрочем, его можно поменять в любой момент).

У наших переводчиков игр повелось переводить название molerat (или mole rat) как «кротокрыс». Слово, между тем, словарное, и им называют несколько видов грызунов – например, слепышей. Однако здесь разработчики, похоже, взяли за образец голого землекопа (naked mole rat). В мире Arcania они несколько крупнее и агрессивнее, чем в нашей с вами реальности, но тоже являются сельскохозяйственными вредителями. Именно землекопы-переростки будут первыми монстрами, с которыми столкнется наш герой.

Вверху: Ханс-Йорг Кнабель, сценарист Arcania, написал предысторию игры – серию рассказов, действие которых происходит в «Расколотой деве».



Это не подпрыгнувший эксгибиционист, а злобная гарпия.

Внизу: Снаряжения здесь пуды – такого разнообразия доспехов, а возможно, и оружия, в сериале никогда не было.

РАЗБОЙНИЧКОВ-ТО ПОДПОИТЬ МОЖНО, В МЕДОВУХУ ПОДСЫПАВ ОСОБЫХ ГРИБОЧКОВ. ОНИ ПОСЛЕ ЭТОГО НЕ ТОЛЬКО ВОРОТА ОТКРОЮТ, А ХОТЬ ГОЛЫМИ СПЛЯШУТ.

Попав в эпицентр фаербола, лягте на землю ногами в сторону взрыва, накройтесь мантией и медленно ползите в сторону кладбища. Посох держите под собой, чтобы не обуглился.

По грибы

Наконец, последнее задание отца Айви тоже очень ярко показывает, чем Arcania отличается от оригинальной трилогии. Будущий тесть отправляет юношу охотиться на оленей. «Как же ты их поймаешь?» – спрашивает Айви. «Буду гонять, пока не устанут», – отвечает пастух. «Да ты не дури, лук мой возьми», – советует подружка и открывает ворота в «оленью зону». Но я решил из принципа отыгрывать роль упрямого мужика, лук не тронул и завалил-таки трех оленей без стрельбы, хотя те и старались изо всех сил в руки не даваться. Но папаша рога не брал, пока я не прихватил и лук, – хотя, казалось, должен был бы только радоваться ловкости и находчивости кандидата в зятья.

В общем, вступление оставило в смешанных чувствах – с одной стороны, начало нестандартное и в принципе сюжетно интересное. Я бы не отказался, чтобы и вся игра была про эту деревеньку – скажем, пришлось бы пробиваться на пост старосты, а потом защищать ее от войск Робара. С другой – сами видите, вместо вольной воли нас заставляют совершать жестко заскриптованные туторитуальные пляски. Но, может быть, таково лишь начало?

Загрузив заботливо заготовленную тестерами «Акеллы» сохраненку чуть

дальше по течению, я оказался в таверне «Расколотая дева» (нет, это не ошибка локализации, заведение действительно называется Cleaved Maiden, и на вывеске красуется полуобнаженная красотка с двумя кубками, улыбающаяся, несмотря на то, что ее тело разрублено от макушки до груди). Дорогу в следующий район преграждает бандитский лагерь, расположившийся на подступах к мосту. У ворот стоят два наглых разбойника-часовых, с которыми, видимо, уже поговорили до меня, и теперь они отмахиваются общими фразами. Зарубить их, конечно же, нельзя. Забраться в лагерь – тоже, хотя рядом с забором стоит очень соблазнительный камешек, на который можно запрыгнуть... только чтобы упереться в невидимую стену.

Делать нечего, плетемся обратно в таверну, к местной матроне, массивной мужичке Мурдре. Та вначале дает герою мелкое поручение – принести два бочонка медовухи – а потом в благодарность учит его готовить этот напиток и открывает секрет: мол, разбойничков-то подпоить можно, в медовуху подсыпав особых грибочков. Они после этого не только ворота откроют, а хоть голыми спляшут. Так что приходится бывшему пастуху тащиться в лес за подснежниками... ну, то есть, вы поняли. В лесу водятся кабанчики, довольно резво захрюкивающие героя насмерть. Выманить их, как в старину, к населенному пункту, где много людей с оружием, не получается – у самых ворот таверны они, как по команде, поворачивают обратно. Это опять же неканонично, но, признаю, какой-то резон в том, что звери боятся людских поселений, есть. К счастью, кое-что из старых игр здесь все-таки сохранилось – в частности, возможность забраться в «мертвую зону», куда кабанам не добраться, и расстрелять их оттуда из лука. Настроение улучшилось, однако желания собирать грибы не прибавилось.

Загружаем еще более поздний сейв и попадаем на кладбище, где, совсем как у Пушкина, «кости гложет красногубый вурдалак». Точнее, даже трое. Я, стараясь их пока не трогать, изучаю снаряжение героя – с медовушных времен он обзавелся и доспехами получше, и шлемом на свою лохматую голову, и крутым синеньким мечом – и это только что в руках да надето. А за пазухой-то... глаза разбегаются, даром что все рассортировано: оружие отдельно, броня отдельно, эликсиры да лекарства

На карте легко увидеть перешейки, делящие ее на «уровни».

тоже. Вроде бы и система характеристик героя не сложнее, чем в Gothic 1-2-3, но когда видишь кирасу, которая плюсует сразу пять параметров, невольно задумываешься, что делать, если попадется какая-нибудь кольчуга, у которой два параметра будут больше, а три – меньше. Усугубляется растерянность еще и тем, что здесь нет, как в Dragon Age, автоматического сравнения выбранного предмета с надетым. Вот и мучишься.

Зато упрощена система прокачки. Не надо больше искать по всему свету учителей, все плюсики можно расставлять собственноручно. «Древо» навыков на самом деле состоит из десятка линеек с названиями вроде «Меткость» и «Скрытность». Продвигаясь по той или иной линейке, вы наращиваете соответствующие параметры, а также открываете бонусные способности: например, умение красться или бить в спину, или ту самую суператаку с зажатой кнопкой.

У меня есть две теории по поводу личности нашего пастуха в связи с его странными снами: либо он Робара Третьего сын, либо в него вообще сознание героя первых трех «Готик» переместили, а в Робара какой-нибудь демон вселился. Поиграем – поглядим.

Мы не прощаемся

За три часа, проведенных с игрой, я, к сожалению, не успел ни оценить в полной мере сюжет с квестовой системой (однако представители «Акеллы» говорят, что системы взаимоисключающих фракций здесь нет, и основная цепочка заданий линейна), ни пользоваться магией (заклинания я обычно экономлю, но, возможно, в данном случае это было неверной тактикой), ни почувствовать динамику развития персонажа, ни разобраться, есть ли у обитателей этого мира режим дня, – смена времени суток, впрочем, имеется, и закаты традиционно красивы. Может быть, по сумме составляющих из Arcania и получится хорошая action-RPG. Но то, что из нее не выйдет хорошая «Готика», – это ясно уже сейчас. **СИ**

Илья Ченцов

› BioShock Infinite

ИНФОРМАЦИЯ

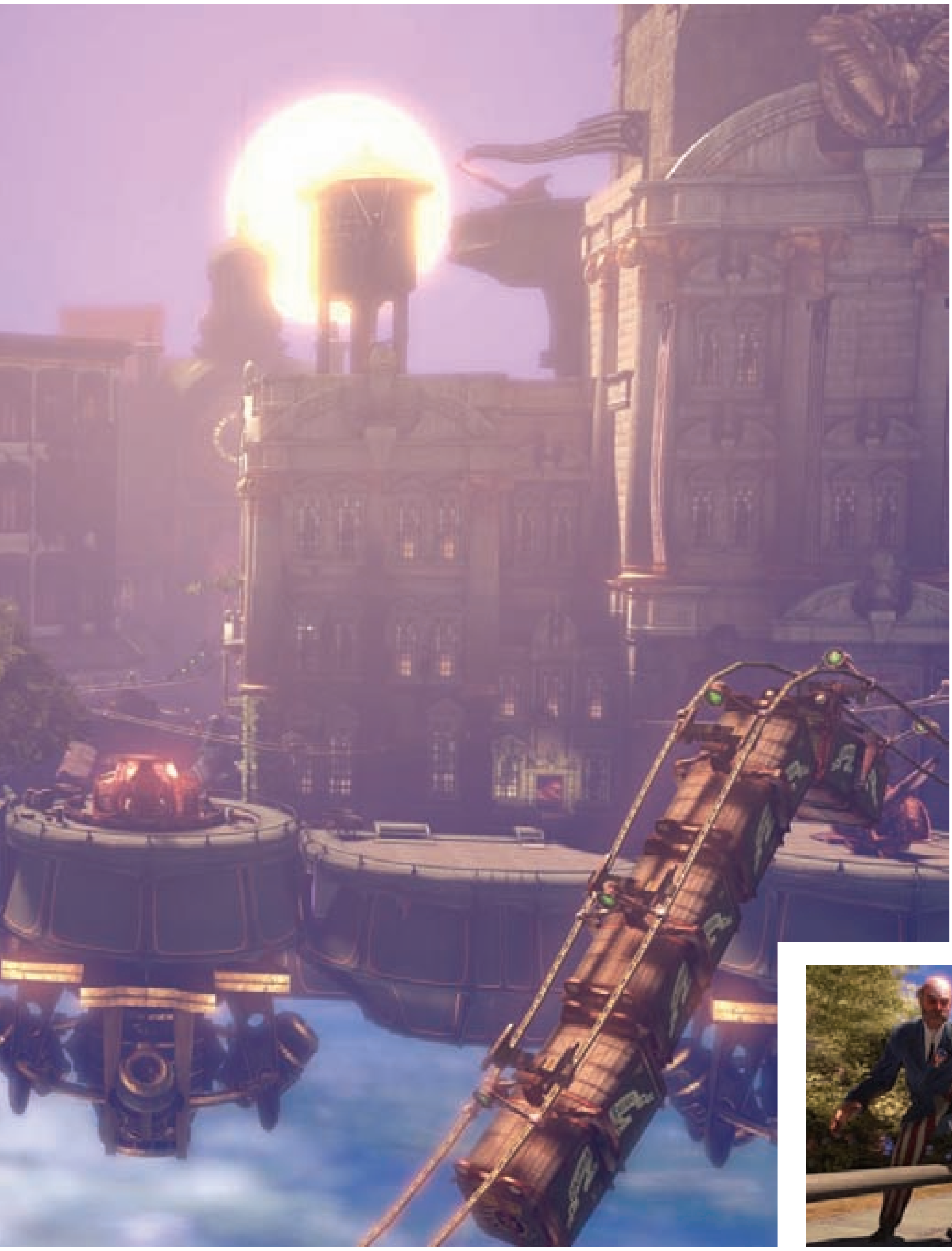
Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Irrational Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Если сиквел с двойкой в названии был больше похож на аддон, то как вы назовете настоящее продолжение, связанное с оригинальной игрой лишь дизайнерским видением? Задачка нетривиальная, простым приписыванием цифры тут не обойтись. Что ж, встречайте «Бесконечный BioShock»!

Кен Левин, лидер компании Irrational Games, недолго побывшей 2K Boston, по-разному отвечает на вопрос, чем, по его мнению, характеризуются игры со словом BioShock в названии. В интервью он перечисляет два простых пункта: во-первых, невиданный ранее мир, во-вторых, жанр – шутер от первого лица. Однако в обращении к геймерам, опубликованном на сайте Irrational Games, Левин предлагает несколько другой вариант: да, действие должно происходить в фантастическом мире, но созданном на основе «человеческого опыта» (хотел бы я посмотреть на игру, сделанную на основе нечеловеческого опыта!); кроме того, игрокам предоставляется обширный инструментарий для решения возникающих перед ними проблем теми способами, какими им заблагорассудится.

Что ж, по крайней мере, невиданный фантастический мир нам уже продемонстрировали. Если поднапрячься, можно вспомнить и другие игры, где мы попадаем в парящий за облаками город, но вряд ли вам удастся назвать хоть одну, где действие происходит в самом начале XX века, а городок полон одержимых национальной идеей американцев. По сюжету, изначально «Колумбия» (так называется этот перелетный населенный пункт) задумывалась как некий мобильный аналог Чикагской всемирной выставки 1893 года, ставшей символом зарождавшейся тогда теории об исключительности американской нации. Но «что-то пошло не так»™, и летучая ярмарка обернулась, как выражается сам Ле-



Храните конспекты!

Помните, в превью BioShock 2 мы предсказывали, что в следующей игре сериала будем убивать нацистов на тропическом острове? Похоже, наши пророчества наполовину сбылись – а все лишь благодаря тому, что мы, так сказать, покопались в мусорной корзине Irrational. Ну, то есть мы думали, что в корзине – оказывается, у бостонских разработчиков никакие бумажки не пропадают. Недавно они обнародовали The BioShock Pitch – документ, описывающий исходную идею BioShock, которую авторы предлагали издателям (найти его можно в разделе From the Vault сайта Irrational Games, где есть немало и других интересных редкостей). Помимо уже известных нам деталей, там, в частности, упоминалась возможность манипулировать средой в гораздо более широком спектре: например, добавлять в атмосферу кислорода, чтобы увеличить радиус взрыва бочек, намагничивать полы, замедляя роботов, или менять температуру, чтобы сбивать с толку врагов, вычисляющих жертву по теплу ее тела. Стоит ли ожидать подобных фокусов в BioShock Infinite? Вряд ли, учитывая, что «Колумбия», в отличие от Восторга, не состоит из герметически закрытых помещений. Хотя идея с магнитными полами хорошо стыкуется с наличием железных «Альф».

вин, «Звездой Смерти». Правительство Соединенных Штатов отреклось от «Колумбии», сняв с себя ответственность за ее дальнейшие действия, и блудное дитя демократии, блистая на солнце сталью пушек, удалилось в неизвестном направлении.

Прошло двенадцать лет... На сцене появляется наш герой – нет, не весь в белом, но наверняка в котелке. Букер ДеУитт – бывший сыщик из агентства Пинкертона, а ныне частный детектив. Он и не подозревает о том, что творится на «Колумбии» – его наниматель «всего лишь» хочет вернуть оттуда свою дочь. Как ни странно, добраться до небесного мегаполиса оказывается проще, чем найти в нем одну темноволосую красотку, а тем паче забрать ее на твердую землю. Хоть «Колумбия» и не находится в таком запустении, как подводный Восторг (Rapture), здесь, похоже, тоже идет незримая гражданская война: горят дома, на улицах валяются мусор и лошадиные трупы, стены оклеены листовками соперничающих партий, а на улицах стоят корзины с ружьями и табличками «Патриоты, вооружайтесь!». Но горе тому непатриоту, который польстится на халявный огнестрел! Местные жители, как и восторжане, обладают паранормальными способностями – так, в показанной журналистам демонстрации на Букера натравили стаю ворон. Кроме того, колумбийцы в совершенстве освоили акробатическое искусство пользования общественным транспортом. Районы соединяются висящими в воздухе рельсами надземного метро «Скайлайн», и горожане наловчились кататься по ним безо всяких поездов с помощью специальных ручных, э-э, микродрезин. К счастью, и дрезины, и экстрасенсорика будут доступны и ДеУитту – в той же демке он сражался с местным кандидатом в губернаторы, летя по рельсам над бездной и лупя его гаечным ключом, неоднократно пользовался телекинезом, отбирая у разъяренных националистов оружие и возвращая ядра в пушки, а хлебнув

Вверху: Штуковина в руке этого джентльмена (местного политика Солтонстолла) – не оружие, а средство передвижения по висящим справа рельсам.

ЭЛИЗАБЕТ ВЫРОСЛА НА «КОЛУМБИИ», И ЕЕ СИЛЫ МОГУЩЕСТВЕННЕЕ, ЧЕМ У «ЗЕМЛЯНИНА» – ОДНАКО НАИБОЛЬШЕГО ЭФФЕКТА ГЕРОИ СМОГУТ ДОБИТЬСЯ, ДЕЙСТВУЯ ВМЕСТЕ.

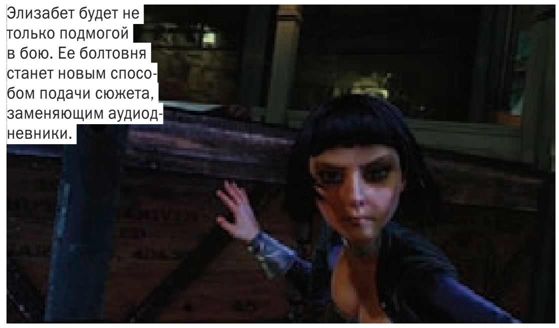
из фигурной бутылки напитка «Murder of Crows», научился еще и насылать хищных птиц.

Разумеется, при таком раскладе логично ожидать, что и Элизабет, подопечная нашего детектива, не будет ему беспомощной обузой, как Йорда для Ико или Эшли для Леона. Она выросла на «Колумбии», и ее силы могущественнее, чем у «землянина» – однако наибольшего эффекта герои смогут добиться, действуя вместе. Вот лишь два примера из презентации: Элизабет сплавляет металлические обломки в пышущий жаром ком – Букер бросает его во врагов; девушка создает над головами горожан грозовое облако – и по велению сыщика оно поражает толпу молниями. Однако использование суперспособностей не проходит для Элизабет бесследно – от перенапряжения у нее может даже пойти кровь из носу, и я готов поспорить, что у Букера не найдется хотя бы платочка, чтобы ее вытереть.

Впрочем, кровавые сопли – лишь драматическая анимация перезарядки. Девушка слишком важна для сюжета, чтобы погибнуть: «Колумбия» не хочет отпускать ее, по следу Элизабет идут «Альфы» – гигантские киборги с человеческими сердцами и причесанными по последней моде 1900 года шевелюрами. «Нет, это не аналог Больших Папочек, а кое-что другое», – говорит Кен Левин. Пусть так, мне больше интересен вот какой вопрос – если город парит в небесах, значит ли это, что, загнав десяток «Альф» в один дом (или перетаскав туда телекинезом тонну металлолома), мы можем заставить строение снизиться? Мы знаем, что здания будут падать, но, скорее всего, все эпические разрушения будут заскриптованы (как это было в презентации) – в конце концов, BioShock Infinite делается на технологии Unreal, а не Geo-Mod.

Сферическая разработка в вакууме

Левин вдохновенно описывает многие новые фичи сиквела, «забывая», что новыми они являются только в

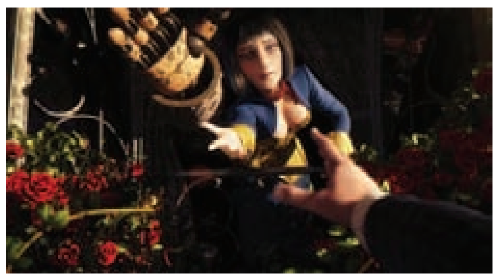


Элизабет будет не только подмогой в бою. Ее болтовня станет новым способом подачи сюжета, заменяющим аудиодневники.

Веди себя хорошо

Дизайнер Алекс Кей рассказывает об оригинальной BioShock: «Кен Левин считал, что в играх сложно воссоздать живое человеческое общение, поэтому изначально он предполагал смоделировать поведение насекомых: собиратели приносят добычу маткам, агрессоры нападают на собирателей, защитники обороняются от агрессоров. Из финальной версии эта экологическая модель была практически полностью убрана: хотя мифология игры и предполагала, что сплайсеры охотятся на Сестричек и сражаются с Папочками, на самом деле это происходило только в нескольких заскриптованных сценах».

Боюсь, таким же заранее прописанным будет и взаимодействие Букера с Элизабет: девушка проявляет чудеса героизма в предписанных сценарием местах, предоставляя детективу Тяжелый Моральный Выбор – помочь ли ей убить сразу кучу врагов или позволить усилиям маленькой волшебницы пропасть впустую. Понятно, что управление напарницей было бы довольно громоздким из-за обилия доступных ей способностей, но хотя бы кнопка «Прикрой меня/помоги мне» была бы кстати и давала бы ощущение большей интерактивности.

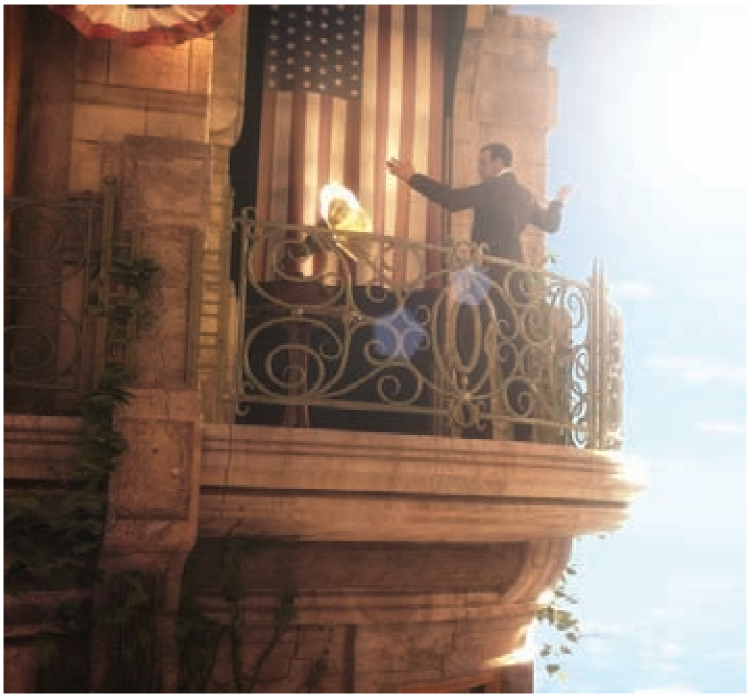


Внизу: Название картинки подсказывает, что перед нами продавец газет, однако таковых в кадре не наблюдается. Зато на заднем плане, над буквой «М» в упавшем транспаранте, можно различить женщину, спокойно подметающую пол в горящем доме.

рамках сериала. «Теперь у нас есть напарница, управляемая компьютером, которая будет нам помогать!» – вещает Левин. «Ага, как в Resident Evil 5», – думает журналист, энергично кивая. «И другой человек не сможет за нее играть!» – продолжает разработчик. «Ага, как в Prince of Persia и Half-Life 2. Отсутствие мультиплеера нынче тоже достоинство?» – молча прикидывает план статьи корреспондент. «Зато в BioShock Infinite будут сражения сразу с дюжиной противников, а не с одним-двумя, как раньше!» – «Ага, как в Doom». – «И не только в коридорах, но и на открытых пространствах!» – «Как в Serious Sam». – «Теперь вас не станут атаковать все встречные-поперечные. Зайдя, например, в бар, вы, к своему удивлению, обнаружите, что его завсегдатаи не горят желанием вас прикончить! И это в шутере от первого лица!» Журналист закатывает глаза. «Кен, ты что, сам на дне моря последние десять лет просидел? Название Deus Ex тебе о чем-нибудь говорит?» – проносится в его мозгу. Irrational Games, стараясь быть непохожими на других, то и дело изобретают велосипед. Впрочем, они, по крайней мере, хоть что-то изобретают – и кто сказал, что эволюция велосипедов завершена? У этих разработчиков двухколесный костотряс запросто взмоет в небо. **СИ**

«ЗАЙДЯ, НАПРИМЕР, В БАР, ВЫ, К СВОЕМУ УДИВЛЕНИЮ, ОБНАРУЖИТЕ, ЧТО ЕГО ЗАВСЕГДАТАИ НЕ ГОРЯТ ЖЕЛАНИЕМ ВАС ПРИКОНЧИТЬ! И ЭТО В ШУТЕРЕ!»

Вверху: На «Колумбии» рады не всем детишкам. (Кадр из трейлера.)



Кадр из трейлера.

Не стоило читать Харуки Мураками на ночь.

Время от времени сценки на движке игры (вполне симпатичные, кстати) будут разбавлять анимационными роликами, созданными Studio 4°C.

PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ

Евгений Закиров

Catherine

Ждать, когда же Atlus покажет новый выпуск Persona на актуальных домашних платформах и в HD, казалось делом неблагодарным. Хотите Shin Megami Tensei? Вот вам Strange Journey на Nintendo DS! Соскучились по Persona 3? Доставайте PSP! И тут – как гром среди ясного неба! – новый анонс. И снова не совсем то, чего все ждали…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Atlus
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
декабрь 2010 года (Япония)

Сразу после появления первых сканов статьи из Famitsu, о Catherine заговорили даже те, кого раньше не привлекало творчество Atlus. Еще бы! Создатели одного из самых успешных ролевых сериалов (впрочем, пора было бы придумать отдельный жанр для Persona) вдруг ни с того ни с сего анонсируют игру без боевой системы, прокачки, свиданий после школы, в общем, что-то нетипичное и потому странное. При этом в интервью тому же журналу первые люди компании наперебой заверяют читателей, что их ждет «взрослая» история, рассчитанная на аудиторию постарше той, что по ночам сражалась с Тенями и пробовала залезть в телевизор в торговом центре.

Найти подтверждение этим словам пока достаточно сложно. Эротическое содержание в видеоиграх для домашних консолей нельзя назвать чем-то новым – рубрика Titsbuster это подтверждает. И даже нелепые домыслы блоггеров о том, что в Catherine будут сцены секса (основанием для них послужил дебютный трейлер, в котором присутствуют некоторые намеки), оказываются не очень убедительными. Однако на сегодняшний день именно образ сексуальной блондинки, на рекламной иллюстрации самодовольно раздвигающей ноги, является визитной карточкой игры, и это звучит так же пошло, как и выглядит. Все остальное, к сожалению, пока лишь слова, причем заявления людей, ответственных за разработку, нельзя назвать сколько-нибудь содержательными. Дескать, смотрите ролики и гадайте, а что получится в итоге, все равно никто раньше зимы не узнает.

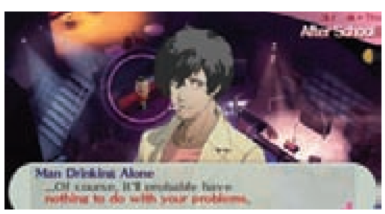
Один из первых скриншотов, появившихся в сети сразу после анонса. Отличная реклама, Atlus!

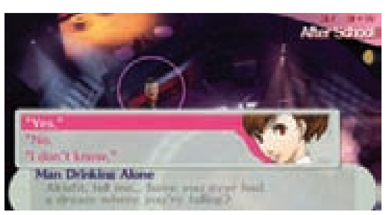
По сюжету, главного героя, тридцатидвухлетнего Винсента, мучают ночные кошмары. Вернее, его преследует один и тот же жуткий сон: он поднимается по лестнице, и как только собирается сделать последний шаг, внезапно просыпается. По городу ходят слухи, что если свалиться с лестницы в мире грез, то можно умереть наяву. Винсенту предстоит это проверить, но прежде – разузнать все о таинственной девушке и побороть множество демонов из сновидений. Дизайнер персонажей, Сигенори Соэдзима, рассказывает, что именно неприятные сны делают игру «более взрослой», и что некоторые порожденные больным воображением ужасы могут напугать кого угодно. Пока были показаны только овцы с человеческий рост, которые выглядят максимум странно. Может быть, неприятно. Но не более того.

Релиз Catherine в Японии намечен на декабрь этого года. Как обычно, никакой информации о том, выйдет ли она на Западе, пока нет. Atlus обычно тянет с локализацией до последнего, но тут речь идет об их первой HD-игре, к тому же вызвавшей интерес у геймеров во всем мире. Станет ли Catherine исключением? К сожалению, вряд ли. Такие игры, безусловно, можно назвать чем-то близкими к артхаусу (что бы под этим ни понимали), но в том-то и заключается главная проблема – рассчитаны они именно на японскую аудиторию, а у нее вкусы специфические. **СИ**

Парень с овцами в голове

Возможность узнать побольше о главном герое Catherine есть уже сейчас. Для этого, правда, потребуется пройти Persona 3 Portable. Винсента можно найти в баре (там это единственный персонаж с портретом; в диалогах его имя не указывается, но фанаты нашли подтверждение в программном коде игры), где он рассказывает о своей тяжелой жизни, о ночных кошмарах и, главное, о подружке, с которой у него «какие-то проблемы». В общем-то, совершенно незаметный персонаж. Любит топить горе в алкоголе и намекает, что его проблемы никак не связаны с переживаниями главных героев Persona 3 – эта фраза даже выделена цветом как имеющая какое-то принципиально важное значение. Кстати, Винсент также похож на одного из персонажей Trauma Team, но это сходство фанаты находят неубедительным.



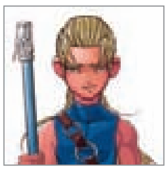


МИЛЛА ЙОВОВИЧ
НА DVD
с 7 ОКТЯБРЯ
МИЛЛА ЙОВОВИЧ
ОБИТЕЛЬ ЗЛА:
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ
Resident Evil: Afterlife
DVD
ОБИТЕЛЬ ЗЛА:
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ
© 2010 Constantin Film International GmbH and Davis Films/Impact Pictures Inc. All Rights Reserved.
© 2010 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.
SCREEN GEMS.
Constantin Film
SONY
make.believe
На правах рекламы. Правообладатель и официальный дистрибьютор ООО «Активижен», тел.: (495) 362-7502, 362-7504

Летающие драконы обладают впечатляющей силой и огромным, прямо-таки неприличным радиусом передвижения, на который местность не в силах повлиять. Защищать от них слабых персонажей крайне сложно.

Создаем внешность нашему герою. При желании на него можно навесить монокль!

Сменить класс с магички на лучницу? Запросто! В это, во всяком случае, куда легче поверить, чем в то, что Линду кто-то действительно мог принять за мальчика.


Сергей Цилюрик

Fire Emblem: Shin Monshou no Nazo – Hikari to Kage no Eiyuu

На протяжении всех одиннадцати выпусков сериала Fire Emblem его визитной карточкой была безвозвратная утеря персонажа при его гибели на поле боя. В новой же части – DS-римейке третьей – разработчики наконец-то дали игрокам поблажку.

ИНФОРМАЦИЯ

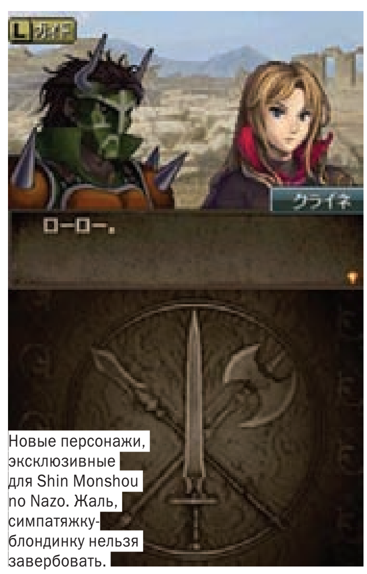
Платформа: Nintendo DS
Жанр: role-playing.tactical
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: «ND Видеоигры»
Разработчик: Intelligent Systems
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: vs, local/online (до 2 игроков)

ДАТА ВЫХОДА
15.07.2010 (Япония)

Весьма подробную статью про сериал, ставший основоположником всего жанра TRPG, можно найти в предыдущем номере «СИ». На всякий случай, впрочем, напомню о трех отличительных чертах геймплея Fire Emblem. Первая – использование оружия с конечным числом применений вместо личных умений персонажей (которые в некоторых частях присутствуют, но роль играют второстепенную). Вторая – «правило треугольника», обеспечивающее баланс между разными видами оружия и магии. Наконец, третья – уже упомянутая невозможность вернуть в команду павших в бою персонажей, заставляющая игрока тщательно обдумывать каждый ход, ведь невзначай погибший герой означает не только потерю ценного юнита, но и невозможность узнать, что же с этим персонажем в конце концов случилось. Эта особенность не исчезла даже из переведенных на английский язык частей сериала с GBA, в которых градус сложности был сильно снижен по сравнению с более ранними выпусками.

Хотя речь о том, чтобы с гибелью героев что-то сделать, велась еще с четвертой части. Ее создатели, озаботившись непомерно эпичными масштабами повествования, поначалу собирались разрешить персонажам пережить пять поражений – но затем вернулись к изначальному варианту, окончательно укоренившемуся в механике сериала. Комбобрейкером стал двенадцатый релиз в линейке Fire Emblem, Shin Monshou no Nazo – римейк третьей части (которая именовалась просто Monshou no Nazo). Она, в свою очередь, является прямым продолжением первой, обновленная версия которой, Shadow Dragon, также недавно вышла на DS. Более неподходящей части (ведь она – римейк сиквела римейка: оригинальная SNES-версия Monshou no Nazo также содержала в себе полную версию первой части, подретушированную под стандарты 16-битной консоли) для столь значительного изменения, казалось, нельзя и придумать – но в Nintendo сочли иначе. «Что делать с теми, кто не прошел Shadow Dragon? – подумали разработчики. – Они же и в новую Monshou no Nazo не захотят играть!» И решили они самым основательным образом игру переделать. Если Shadow Dragon практически идентичен NES-оригиналу (не считая починенной игровой механики и заниженного уровня сложности), то Shin Monshou no Nazo нововведениями прямо-таки пестрит.

Одному из них и посвящены два предыдущих абзаца. Результатом четырехмесячных горячих дебатов среди разработчиков стал компромисс: отмена безвозвратной потери героев как кардинальное изменение игровой механики оказалась вынесена в отдельный режим, не зависящий от уровня сложности, – Casual Mode. Само название дает понять, что создатели Fire Emblem думают о тех, кто будет его



Новые персонажи, эксклюзивные для Shin Monshou no Nazo. Жаль, симпатяжку-блондинку нельзя завербовать.

Барьер хардкорности

«Оказуаливание» игры прошло, конечно, с подачи Nintendo. По мнению издательства, многих игроков отпугивает тот факт, что любая их оплошность может привести к необратимой потере героя, а новички, с сериалом не знакомые, вполне могут не догадаться начать уровень заново, чтобы предотвратить трагедию (как это принято делать у хардкорщиков). Разработчики же считали, что «смертность» персонажей позволяет создать постоянное напряжение во время боя и заставляет игрока больше заботиться о подопечных. Подобные дискуссии проходили и ранее – при создании предыдущих частей Fire Emblem воскрешение юнитов тестировалось, но отвергалось. Попадет ли Casual Mode в следующие выпуски сериала, также не ясно.

использовать! Также стоит пояснить насчет уровней сложности: их четыре (Normal, примерно соответствующий оригиналу со SNES, – самый легкий из них!), и все они доступны как в классическом режиме, так и в казуальном. Стоит отметить, что здешний Hard во второй половине игры очень часто заставляет радоваться казуальному нововведению (в Shadow Dragon, например, Hard с легкостью проходился без потерь вообще). В Casual Mode геймплей меняется коренным образом: юнитов больше можно не жалеть, бросая их на заведомо суицидальные задания (главное, чтобы прокачивались они при этом) и защищая всеми силами двух героев, чья гибель оборачивается проигрышем.

Да, двух героев. Подзаголовок игры – Hikari to Kage no Eiyuu – переводится как «Герои света и тени». И если за светлую сторону выступает уже знакомый принц Марс, то в тени остается его преданный солдат, бок о бок с ним сражающийся против обезумевшего императора Хардина. Как его зовут? Вам решать! В седьмой части игроку предлагалось назваться стратегом, помогающим протагонистам в их борьбе со злом, в двенадцатой же можно создать собственного героя, определив его имя, пол, боевой класс и даже внешность, которую по мере повествования можно будет еще и менять, принимая предложения других персонажей. Shin Monshou no Nazo в гораздо большей степени посвящена этому «герою тени», нежели Марсу – ради него были переписаны практически все диалоги (и добавлены десятки или даже сотни новых) и придумана целая сюжетная линия, развивающаяся в длиннющем прологе, повествующем о вступлении в ряды рыцарей, и многочисленных «побочных» главах. Количество контента, добавившегося в игру благодаря введению «моего юнита», как его величают на официальном сайте, просто непомерно: без зазрения совести можно сказать, что Monshou no Nazo выросла раза в полтора.

Попытки завоевать любовь широких потребительских масс на этом не закончились: чтобы позволить игрокам лучше сориентироваться в игровой вселенной, появился «гид» – ряд диаграмм, представляющих собой схемы отношений персонажей друг с другом и описания, кто есть кто. Каждая диаграмма относится к конкретной стране на объятом войной континенте; чтобы не плутать в поисках, в любой момент игры одним нажатием кнопки можно перенестись к алфавитному (катаканному?) указателю, по которому быстро находятся нужные герои.

Стоит упомянуть и другие новшества. Так, если оставить игру выключенной некоторое время, а затем к ней вернуться снова, то можно обнаружить, что персонажи не сидели на месте, а занимались своими делами (результаты их деятельности пока что не очень понятны). Мультиплеер, как и в Shadow Dragon, присутствует как локальный, так и использующий Nintendo WFC, но сетевые возможности тут расширены: появился онлайновый магазин, где продаются неплохие предметы и ассортимент постоянно меняется, и «прокат» персонажей. То есть, если товарищ не может пройти какой-нибудь уровень, мы можем одолжить ему своего прокачанного героя – на время, конечно. Также Nintendo обещала выпускать новые сценарии в виде бесплатного DLC – впрочем, уже в самом картридже в разделе бонусов можно найти все четыре главы Akaneia Senki – той самой неуловимой Fire Emblem, которая была доступна лишь владельцам спутниковых систем Satellaview в конце 90-х. Это, между прочим, первый случай, когда хоть что-то с Satellaview появилось в нормальном общедоступном розничном релизе.

Внизу: В Shin Monshou no Nazo враги наглые, как во времена SNES: они появляются на карте в начале своего хода и тут же используют его по назначению, расправляясь с не ожидающими того героями. Уже одно это оправдывает появление Casual Mode!

Учитывая все вышеперечисленное, можно с уверенностью сказать, что Shin Monshou no Nazo выйдет гораздо более впечатляющей, нежели Shadow Dragon. Дата англоязычного релиза пока еще не была объявлена, но причин беспокоиться на этот счет нет – рано или поздно римейк третьей части до нас-таки доберется. Собирающиеся играть в Casual Mode могут начинать краснеть уже сейчас. **СИ**

ЕСЛИ SHADOW DRAGON ПРАКТИЧЕСКИ ИДЕНТИЧЕН NES-ОРИГИНАЛУ, ТО SHIN MONSHOU NO NAZO НОВОВВЕДЕНИЯМИ ПРЯМО-ТАКИ ПЕСТРИТ.

Мини-биография Марса. В ней, очевидно, не указывается, почему после стольких лет его до сих пор величают принцем, а не королем.

› Cities in Motion

Симуляторы перевозок (неважно, товарных или пассажирских) выходят очень редко, к тому же авторы у них одни и те же – легендарный шотландец Крис Сойер да австрийцы JoWood Ebensee. На выставке Gamescom обозначился третий конкурент в «транспортно-тайкуновом» бизнесе – Colossal Order со своимпервым проектом Cities in Motion.

Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city_building.modern
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель/дистрибьютор:
отсутствует
Разработчик:
Colossal Order
Страна происхождения:
Финляндия
Мультиплеер:
отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
2011

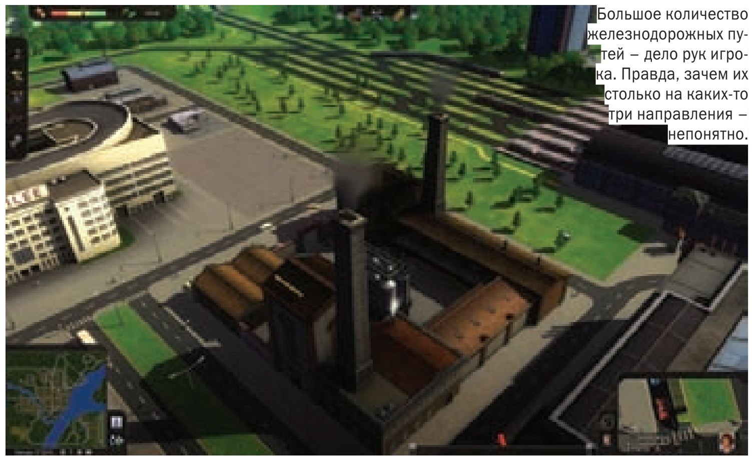
Самое странное заключается в том, что игры в этом жанре не выходили со времен узкоспециализированного Sid Meier's Railroads!, неофициального продолжения третьей части одноименного сериала. Это было аж в 2006 году, и с тех пор, кроме переизданий старых проектов, жанр «транспортных тайкунов» с места не сдвигался. Часть фанатов приклеилась к свободно распространяемому клону Transport Tycoon Deluxe (живет по адресу http://openttd.org), прочие рассосались по узкоспециализированным и более современным «Транспортным гигантам». Так что попытка занять пустующую нишу была лишь делом времени, желания и немалого, в общем-то, риска.

Некоторые подозрения вызывала сама компания Colossal Order, которая была создана год назад на просторах Финляндии. Небольшое расследование показало, что в действительности там работают профессионалы и большие фанаты своего дела: до работы в игровой индустрии команда уже засветилась на демосцене, а технический директор Antti Lehto считается одним из лучших программистов в стране (со слов его бывшего начальника, что характерно). Движок у них своей собственной выделки, и выглядит достойно (к тому же издатель Paradox Interactive известен своими высокими требованиями к качеству), так что перестаем беспокоиться на эту тему и переходим к игре.

Cities in Motion, возможно, не самое рациональное название для «тайкуна», но оно более или менее точно характеризует то, что будет твориться на мониторе. «Город в движении», а «движение – жизнь», однако играем мы не в Theme Hospital, хотя задачи у обеих игр похожи: заметно облегчить пациентам существование и кошелек. К услугам игрока двигатели внутреннего сгорания, электричество, сила Кориолиса, продукция металлопрокатного завода – в общем, колесные, рельсовые и винтовые пассажировместилки всех видов и расцветок. По асфальту уверенно движутся автобусы, по рельсам – трамваи, по воде – паромы, под землей – метро, а по воздуху – вертолеты. Все они развозят (по вашей указке, разумеется) граждан одного из четырех городов в одиночной кампании игры: Вены, Хельсинки, Берлина или Амстердама. А чтобы работа не показалась слишком скучной, разработчики ввели понятие «социальная группа». Однако это не эфемерные «бедные», «средние» и «богатые», а семь четко очерченных групп: студенты, рабочие, офисные служащие, домохозяки и им подобные. Соответственно, и требования к маршруту у них разные: кому-то кровь из носу надо в школу в девять утра попасть, а кто-то готов хорошо заплатить за беспересадочный путь к гипермаркету.

Управлять компанией придется на протяжении ста виртуальных лет, с 1920

Ну и пусть нам не дадут самолеты – все равно прибыль от них раскручивается слишком долго. Уж лучше речные трамвайчики организовать.



Большое количество железнодорожных путей – дело рук игрока. Правда, зачем их столько на каких-то три направления – непонятно.

ТОЛЬКО ПРОЛОЖИЛ ОДИН ВЫГОДНЫЙ МАРШРУТ ОТ НОВОСТРОЕК НА ЮГЕ К ПАРКУ РАЗВЛЕЧЕНИЙ НА СЕВЕРЕ, КАК ПОЯВИЛСЯ ПАРК ПОБЛИЖЕ, ПОКРУПНЕЕ ДА ПОСОВРЕМЕННЕЕ.

Справа: В любого жителя можно ткнуть курсором и выяснить, куда он направляется. Впрочем, необязательно собирать статистику вручную – есть целые графики, облегчающие жизнь.

Стратегически выгодные маршруты необходимо оснащать остановками на каждом углу. Впрочем, увлекаться не рекомендуется – чем дольше едет пассажир к месту назначения, тем раздраженнее он будет в конце пути.

Увы, строить мосты и дороги в целом не позволено, это все-таки в ведении местной администрации.

по 2020 гг. Весь этот тормозной путь будет потихоньку растягиваться во времени за счет новых моделей транспорта: более быстрых трамваев, более вместительных автобусов; появятся гражданские вертолеты и комфортабельные паромы. Однако и город не стоит на месте – он меняется, причем меняется стремительно: только проложил один выгодный маршрут от новостроек на юге к парку развлечений на севере, как появился парк поближе, покрупнее да посовременнее. Экономическая ситуация тоже подчинена кривой на графике – банки ухудшают условия кредитования, правительство повышает минимальные зарплаты. Бессмысленно рвать и метать – так уж тут принято, либо терпи, либо Alt+F4.

Планируются два варианта славно прожить этот век. Во-первых, кампания на 12 сценариев. Разные города – разные условия и разные виды транспорта, отсюда и специализированные задания типа «перевезите десять тысяч туристов из аэропорта к Венскому зоопарку». Второй режим, более привычный акулам от пассажирского бизнеса, – «песочница». Свободная коммерческая деятельность не ограничивает в выборе города и не заставляет преследовать четко определенную цель (кроме как повысить капитализацию компании, но это процесс и без того естественный). Что с наградами в этом режиме – пока неясно. Возможно, введут некое подобие достижений, чтобы не было обидно за потраченное время. Зато уже известно, что на каждый режим есть три уровня сложности – и новичкам не помеха, и опытные тайкунщики без своих мозголомных задачек не останутся.

Технически игра не тянет на конкурента Crysis 2, но свое дело делает добросовестно и аккуратно: сто видов зданий отбрасывают статичные тени, деревья случайным образом машут листвой пролетающим вертолетам, грамотно анимированные пассажиры загружаются и выгружаются из поездов метро. Все, что было показано в ролике на Gamescom, – святая истина, никакого «фотошопа».

На самом деле это не главное, конечно. Главное – это то, что с 2006-го не вышло ни одного тайкуна про транспорт, и у этих финских выскочек есть только один шанс возродить жанр. Надеюсь, они распорядятся им с умом. **СИ**

У всех видов транспорта будет два постепенно теряющих высоту параметра: состояние и привлекательность. На их поддержание может уйти немало бюджетных средств.

Прочитав пресс-релиз и основательно взявшись за этот анонс, я обнаружил, что некоторые важные моменты в официальных документах удивительным образом отсутствуют. По этому поводу я написал письмо Марийне Халликайнен (Mariina Hallikainen), руководителю студии Colossal Order. Она любезно согласилась ответить на несколько уточняющих вопросов.

? Вы запланировали порядка тридцати различных транспортных средств: автобусы, трамваи, паромы, метро и вертолеты (кстати, как насчет самолетов?). Получается примерно по 6 моделей на каждый тип, что при заявленных «ста лет развития транспорта» выглядит не слишком богато, ведь в реальности их было гораздо больше. Это попытка сбалансировать игровой процесс или есть иная причина такому небольшому количеству средств перевозки?

Несмотря на то что мы целиком и полностью опираемся на реальный мир, мы вынуждены принимать во внимание игровой процесс и отбирать для нашего проекта только самые интересные средства передвижения. Количественно модели распределены не равномерно между разными типами. Вертолеты, к примеру, не используются на ранних стадиях. Игра фокусируется на общественном транспорте в рамках города, так что мы исключили поезда дальнего следования и самолеты.

? В пресс-релизе ничего не говорится об инфраструктуре, принадлежащей игроку. Получим ли мы возможность строить здания? Штаб-квартиру компании, депо, станции, пирсы, аэропорты? Дороги, мосты, светофоры?

Целью игры является построение сети общественного транспорта. Так что да, это включает станции для каждого типа, трамвайные рельсы и туннели для поездов метро. Мы также вводим некоторую степень управления сетью – например, игрок сможет менять цены на билеты, ему придется оплачивать техническое обслуживание транспорта, платить зарплату и тратиться на рекламу.

? С какими бы играми прошлого вы сравнили Cities in Motion? Какой проект можно противопоставить вашему: Transport Tycoon Deluxe, Locomotion, Traffic/Transport Giant?

Мы – большие фанаты Transport Tycoon и прочих классических игр в этом жанре. Именно из них мы черпаем вдохновение для создания Cities in Motion. Ближе всего к нашей игре стоят Transport Tycoon, Traffic Giant и Railroad Tycoon.

Евгений Закиров

The Sims Medieval

Один раз сел за The Sims – и навсегда. Нет дела более увлекательного, чем воспитание виртуальных человечков и управление их жизнью. Нет, серьезно, с сериалом пора что-то делать. Либо запретить (и спасти человечество), либо развивать дальше. Но в каком направлении?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
special.virtual_life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
The Sims Studio
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
март 2011 года

Последние годы сериал The Sims стремительно совершенствовался, двигался только вперед и, возможно, чуточку расширялся, но только чтобы создать иллюзию богатого контента и подчинить умы еще миллиона-другого геймеров. Стахановские темпы себя какое-то время оправдывали, но конечный результат оказался так себе – выяснилось, что все, уперлись в стену, дальше – самокопирование, упадок и разрушение. «И не из таких передряг выпутывались!» – рассудили разработчики и одним мановением руки сместили таймлайн на несколько веков назад. Ну, ладно, не простым взмахом, а кропотливой работой и тщательным планированием, попытками предугадать возможные последствия и перспективы. Видимо, чаша с достоинствами перевесила, и вот уже на GamesCom была показана рабочая версия новой игры про симов, на которую, предположительно, половина населения Земли уже начала откладывать деньги. Я так точно завел отдельную копилку.

Итак, встречайте – The Sims Medieval. И это не то же самое, только в профиль. Смена сеттинга, условно, с наших дней на средневековье изменила концепцию целиком, а богатый список нововведений и заимствований из других жанров обещает сделать новую ветвь сериала (т.е. это не разовая акция) чуть ли не популярнее основного цикла. Мегаполис? Пригород? Таких географических терминов больше не должно быть в лексиконе симоводов! Королевства, деревни – вот то, что их ожидает теперь. Поселения отныне строятся вокруг замка, причем обычно это выглядит следующим образом: каменная махина с тронным залом – на возвышении в центре, слева – церковь с зело фанатичными служителями, справа – башня колдуна и что-то вроде поликлиники на первом этаже, с деревянным операционным столом и полным штатом костоправов и выдающихся мастеров лечения всех-всех-всех заболеваний пиявками (для больных с парой монет в кармане) и традиционным кровопусканием (процедура для неимущих).

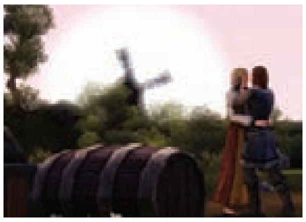
В зависимости от пожеланий игрока создаются и персонажи. Если вы хотите управлять целым государством и решать важные политические задачи, вроде похищения принцессы из замка через речку, то лучше не размениваться по мелочам и сразу создавать самодержца. Впрочем, можно и не изображать из себя главного героя Fable III, а просто строить жизнь, дом, любовь, собственное дело в соответствии с реалиями во всех отношениях сложного времени. Скажем, сделать в редакторе персонажей простолюдина или какого-нибудь кузнеца и отправиться изучать мир вокруг, выполнять квесты, приобретать новые навыки, в общем, расти над собой. При этом сюжетные задания (речь идет все еще о The Sims) ожидаются самые разные. Ведь поручениями в духе «поди и принеси» сегодня никого не удивишь, вот и приходится выдумывать что-то необычное. То меч волшебный попросят выковать для местного короля Артура, то колдунье ингредиенты для зелья собрать, а то и шайку разбойников разогнать возможность представится.

Затем, разумеется, наступит момент, когда одинокий герой захочет найти свою вторую половинку. В этом плане

Справа: Стоять так на площади, конечно, позорно. Но еще больший позор – показывать такую графику.

В князи

Как бы смешно это ни звучало, но в The Sims Medieval бытовые мелочи отступают на второй план. Основное внимание уделяется ловко интегрированным заимствованиям из ролевых игр. Все эти квесты, характеристики персонажей и так далее, на самом деле, были уже в дополнениях к The Sims 3, просто выглядели они несколько иначе. Здесь же, по замыслу разработчиков, куда как интереснее будет заниматься чем-то новым, чем по традиции напоминать симу пораньше ложиться спать, мыть за собой посуду и ходить на работу. Впрочем, непонятно пока, как именно персонажи будут зарабатывать себе на жизнь. Да и потом, чем всю жизнь горбатиться в поле, не лучше ли отправиться в какой-нибудь крестовый поход и обогатиться там? Или сразить страшного дракона и получить за это вознаграждение?



О, Господь милосердный! Этот демон в обличии женщины что-то задумал!

Справа: Грабить караваны, скорее всего, не разрешат. А вот прохожих – всегда пожалуйста! Если симу очень хочется, то не стоит ему отказывать, а то он может обидеться, загрустить и заболеть.

разработчики почему-то отошли от намеченного курса на реализм и не разрешили похищать понравившихся женщин прямо с улиц, на сеновал, ну а дальше и объяснять не стоит. Если речь идет о крестьянской девушке, то придется давить романтику прямо в сельской местности, в перерывах между дойкой коров и сбором урожая. Впрочем, в таком подходе можно найти свои плюсы, ведь деревенская жизнь никогда не даст заскучать. Торговцу, надумавшему обсчитать честного гражданина, можно разгромить прилавок и вообще научить его хорошим манерам. В церкви не в меру голосистый священник каждого второго обвиняет во всех смертных грехах разом и приговаривает к сожжению на костре, но успокаивается, когда слышит знакомый сердцу звон монеток. На площади воришку-неудачника выставили в колодке на всеобщее обозрение, и теперь каждый прохожий, при желании, может закидать несчастного овощами. Наконец, что ни выходные, то какой-нибудь праздник. Виноделы приехали! Казнь семьи еретиков! Театральные представления! Казнь актерской труппы! Казнь виноделов! Ух, вот это времена!

ВИНОДЕЛЫ ПРИЕХАЛИ! КАЗНЬ СЕМЬИ ЕРЕТИКОВ! ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ! КАЗНЬ АКТЕРСКОЙ ТРУППЫ! КАЗНЬ ВИНОДЕЛОВ! УХ, ВОТ ЭТО ВРЕМЕНА!

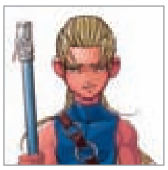
Несколько иначе любовные истории разворачиваются в стенах замка. Там, конечно, действуют свои, особые правила приличия. Так, например, герой не может подойти к первой попавшей даме и бесстыдно начать с ней, простите, балаболить на выдуманном языке (теперь малопонятные восклицания звучат еще более нелепо!) – так не принято. Как быть? Tatler с полезными советами и светской хроникой еще не придумали, а женушку или интрижку на стороне очень уж хочется? Достаточно кликнуть по одному из ухажеров пассии, завести с ним беседу, оскорбить его род, пообещать нанести визит с оскорблением его доброй матушке и… ну, самое сложное сделано. Возмущенный таким хамством, конкурент в делах сердечных вызовет сима на поединок, прям тут же, не отходя от красотки в платье. Но не стоит спешить откладывать мышь и бежать за попкорном. Игроку придется самому выбирать, как атаковать, как защищаться и, конечно, что делать с противником после того, как тот оказался на полу и начал в слезах молить о пощаде. Отрубить голову, заколоть или великодушно забыть о случившемся? Выбор, опять же, за игроком. Следует, правда учитывать тот немаловажный факт, что живой соперник может затаить обиду и позже отомстить, неважно, как именно. Если же его убить, то лучше сразу бежать в церковь замаливать грехи, а сразу после – к колдуну за оберегами. От призраков так просто не отделаешься!

В общем, анонс The Sims Medieval звучит очень интригующе. Но без неприятных моментов обойтись не могло, и уже сейчас можно назвать самую серьезную проблему. Нет, это не обязательный в таком случае поток интересных и не очень дорогих дополнений с новыми чулками и париками. Речь идет о графическом движке, который на сегодняшний день выглядит не то что плохо – кошмарно! Нелепые модели персонажей, блеклые текстуры, совсем уж скромная детализация, странная анимация персонажей (на одном из скриншотов, если приглядеться, запечатлен какой-то демон без шейных позвонков, а не человек). К сожалению, сильно картина вряд ли изменится. И пускай релиз намечен на весну следующего года, не стоит рассчитывать на чудо – визуальная составляющая, по всей видимости, останется именно на таком уровне. С другой стороны, когда устаревшая графика останавливала поклонников The Sims? На одежку они привыкли обращать внимание в последнюю очередь! **СИ**

Игры Мацуно традиционно более мрачные и жестокие, чем рафинированный японский ширпотреб.

Плохие новости? Уже?

12 апреля в твиттере Ясуми Мацуно появилось безрадостное сообщение: «Я знал об этом еще полгода назад, но все равно тяжело. Нужно вырезать 30-35% изначально запланированного контента. Ожидаются только пятизначные продажи игры, так что мне остается лишь следовать бюджету». В ответ на взволнованные комментарии он ответил: «Не беспокойтесь. Я изначально думал вложить в эту игру 150%, а сейчас вложу 120». Мацуно не указал, о каком именно проекте идет речь, но это достаточно очевидно (эти 120% отлично характеризуются словами «дополненный римейк»). Выходит, что боссы Square Enix ждут настолько низких продаж Tactics Ogre? Господа читатели, мы прямо-таки обязаны доказать им обратное!



Сергей Цилюрик

› Tactics Ogre: Let Us Cling Together

Tactics Ogre, выпущенная на SNES в 1995 году (и впоследствии портированная на Saturn и PlayStation), стала одной из знаковых игр в жанре TRPG, на протяжении 14 лет не выходя из топ-20 лучших игр по мнению читателей «Фамицу». А сейчас для PSP готовится ее улучшенный римейк, и над ним трудится та самая легендарная команда, что создала оригинал.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
не объявлено

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

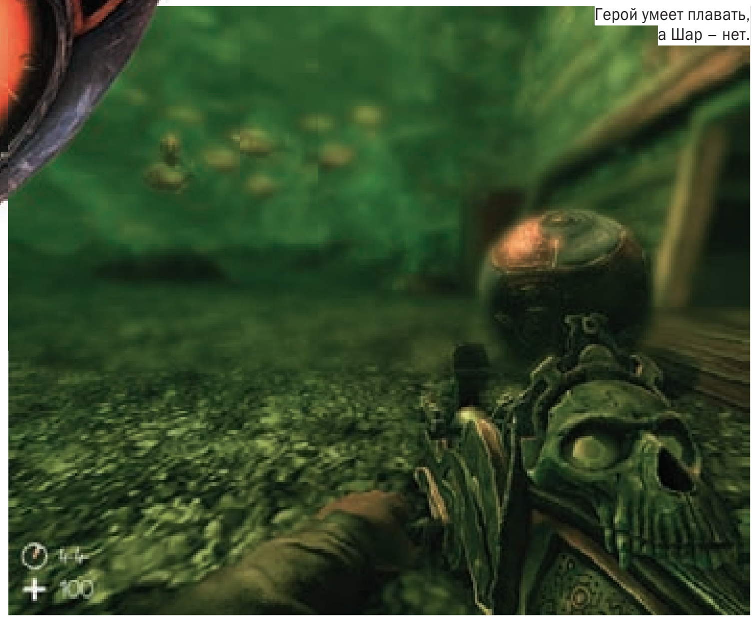
В ключая Ясуми Мацуно. Нет, не так – самого Ясуми Мацуно. После того как он неожиданно покинул пост руководителя разработки Final Fantasy XII чуть ли не за год до ее релиза, пошло множество слухов о том, что, дескать, руководство Square Enix слишком на него давило, а игра в итоге получилась не такой, как ее изначально представлял себе автор. Поэтому надежды на то, что после подобного фиаско Мацуно вернется к бывшим работодателям, казались чересчур оптимистичными, а перспективы дальнейшей его карьеры в игровой индустрии – туманными. После ухода Мацуно из Square в 2005-м о нем было слышно лишь дважды: первый раз он появился в промо-ролике на презентации Wii, второй – в титрах MadWorld в качестве соавтора сценария. Было понятно, впрочем, что это – не его стезя.

Почерк Мацуно проследить несложно: он очень любит европейскую культуру, и поэтому сеттинги в его играх – в гораздо большей степени средневековье, нежели типичное японское фэнтези. Характерные для его работ черты с легкостью увидит любой игравший в Final Fantasy Tactics или Vagrant Story, Tactics Ogre или Final Fantasy XII. Их концептуальное единство обеспечивается, естественно, не одним Мацуно, но и неизменным набором соратников, работавших с ним бок о бок еще с начала 90-х, в компании Quest. В этом списке арт-директор Хироси Минагава, дизайнер персонажей Акихико Ёсида, композиторы Хитоси Сакимото и Масахару Ивата – и все они возвращаются для работы над римейком Tactics Ogre для PSP (с небольшой рокировкой: Мацуно по-прежнему отвечает за сценарий и геймдизайн, но режиссировать игру будет Минагава).

Производство римейка разработчики обещают вести с нуля (в противоположность кривому портированию FFT: The War of the Lions, видать). Увеличится разрешение, текст станет более читабельным, появятся различные визуальные эффекты, а портретики персонажей будут перерисованы иллюстратором Цубасой Масао (Final Fantasy: The 4 Heroes of Light). Спрайты, впрочем, останутся неизменными, дабы римейк соответствовал духу оригинала. Мацуно перепишет сценарий, чтобы исправить «дилетантскую писанину пятнадцатилетней давности» и добавить новые диалоги и сценки. Битвы станут более динамичными и смогут включать в полтора раза больше участников – до 30, а с целью сделать довольно-таки сложную Tactics Ogre более доступной будет введена возможность сохраняться во время боя. Добавятся и новые классы, и доселе невиданные персонажи, и различные способности, а также система Wheel of Fortune, обещающая мотивировать игроков перепроходить Tactics Ogre несколько раз (в японской версии, к слову, игра получила новый подзаголовок по названию этой таинственной системы).

Игра уже заявлена для всех регионов; более того, представители Sony обещают, что она появится в Европе «очень скоро». Не томите же! **СИ**

Справа: Правая половина этой карты очень напоминает один из этажей Орбоннского монастыря из Final Fantasy Tactics. Неужто дизайнер уровней настолько поленился?



Герой умеет плавать, а Шар – нет.

Илья Ченцов

The Ball

Как превратить казуальный пазл про катание шарика по лабиринту в хардкорный проект? В буквальном смысле в два счета: раз – все в коричневый цвет покрасить, два – камеру в положение «от первого лица» переместить.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action/puzzle.first-person
Зарубежный издатель:
Tripwire Interactive
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Teotl Studios
Страна происхождения:
Швеция
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
октябрь 2010 года

Авторы The Ball отличаются некоторым гуманизмом — вы, к счастью, не окажетесь в роли самого катящегося шарика (представляете, как голова бы кружилась?). Наш герой – археолог, провалившийся в пещеру близ спящего вулкана где-то в окрестностях Мехико. В подземелье он находит древнее оружие, способное делать два дела: создавать оранжевый и синий... ой, то есть отталкивать близлежащие предметы и притягивать *одну* вещь – огромный древний металлический шар. Этот вот Weighted Companion Ball и станет вашим спутником на протяжении всей игры.

Что же можно делать с помощью этого артефакта? Вы будете смеяться – давить обезьянок. Ну, то есть это не основное предназначение Шара (зачем он был нужен древним – загадка), но орудием убийства он послужить может. Ведь, помимо мартышек, в пещерах водятся и весьма агрессивные мумии, которые археологов едят на обед и этнологами закусывают. К счастью, в отличие от Арнольда Вослу, эти ходячие мощи смертны, хотя уничтожать их нам придется самым неудобным оружием в мире после гнутой чайной ложки. Но, во-первых, чем сложнее, тем интереснее, а во-вторых, геноцид здесь не самоцель. Каждый уровень нужно «просто» пройти от начала до конца – разумеется, путь извилист, полон опасностей и кнопок, на которые надо нажимать Шаром – либо собственным телом. Разработчики усердно штудировали учебники физики, придумывая головоломки, где Шар то примагничивается, то катается в масле, как тот сыр (масляный след можно потом поджечь), то служит источником энергии для древнеацтекского метропоезда, то... ну да, да – давит мумий. Будут также и боссы, против которых, прямо как в Chasm и Quake, придется использовать особенности самих уровней.

Шведы шарят

Открываю страшный секрет: на самом деле The Ball – улучшенная и дополненная версия одноименного мода для Unreal Tournament 3, с которым шведская (на самом деле интернациональная) команда, называвшаяся тогда Toltec Studios, заняла второе место в финале конкурса «Make Something Unreal». Бегло ознакомившись и с модом, и с бета-версией игры-наследницы, могу сказать, что отличия между ними – в частности, в структуре головоломок – существенны. Так что, если вам пришлись по душе бесплатные приключения Шара и его двуногого спутника, ждите добавки – теперь, увы, за деньги. **СИ**

В отсутствие Шара ваше оружие может лишь отбрасывать врагов.

РАЗРАБОТЧИКИ УСЕРДНО ШТУДИРОВАЛИ УЧЕБНИКИ ФИЗИКИ, ПРИДУМЫВАЯ ГОЛОВОЛОМКИ.

На сайте разработчиков есть видеоролик под названием «9 способов убить мумию». Помимо банального «кегельбана», назойливых сухотрупов можно поджечь, утопить, подорвать на минах, распилить, скормить гигантскому червю и даже расстрелять гвоздями, предварительно примагниченными к Шару. Хотите почувствовать себя мумией? Попробуйте сыграть в режиме Survival.

А еще Шар можно привязать, например, к каменной лестнице, чтобы, катая его, подвинуть приступочку, куда нам надо.

Зомби много и днем, и ночью. Но днем их хотя бы видно, а вот в темное время суток приходится действовать предельно осторожно. Не загрызут, так затопчут!

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3, PC
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Blue Castle Games
Страна происхождения:
Канада
Мультиплеер:
co-op/vs, online

ДАТА ВЫХОДА
24.09.2010
(Европа)

Dead Rising 2

В какой-то момент в моду вошли такие сюжеты про зомби: ходящие мертвецы пожрали половину населения планеты, но потом армия всех спасла и трупы стали более-менее мирно сосуществовать с теплокровными. В Dead Rising 2 завязка такая же.

Никакой катастрофы. Человечество продолжает жить ради развлечений, и теперь зомби стали неотъемлемой их частью. Встречайте ночные шоу про то, как байкеры с приделанными к мотоциклам бензопилами катаются по площадке и разрезают на куски вечно голодных существ, которые когда-то были людьми! К зомби привыкли, более того, нашли способ лечения злосчастного недуга на ранней стадии. Если сразу после укуса вколоть специальное средство, Zombrex, и колоть его каждый день на протяжении всей жизни, то человек не превратится в кровожадного монстра. Но что самое удивительное, вскоре после событий первой части Dead Rising заявила о себе организация CURE, которая – внимание! – выступает за права зомби в современном мире. То есть, против жестокого с ними обращения. Главный герой сиквела, Чак Грин, как раз представитель того типа людей, которых CURE предлагает предать суду. Он байкер, и по ночам он разрезает несчастных мертвецов на куски десятками, сотнями, тысячами. Максимально жестоко. Но делает это он не из удовольствия. Ему нужны деньги, чтобы покупать лекарство для своей дочери. Маленькая девочка была укушена инфицированным, и теперь каждое утро ей требуется инъекция Zombrex'а, а иначе… Про это и думать не хочется.

Именно с жестокого телевизионного шоу начинается Dead Rising 2. Приняв участие в одном из заездов, главный герой вроде бы собирается к выходу, но тут случается непредвиденное: зомби вырываются наружу и начинают уни-

чтожать все живое, что попадается им на пути. Естественно, заботливый отец бежит спасать дочь, а после – ищет укрытие, где она могла бы чувствовать себя в безопасности. И находит. С этого момента оригинальную концепцию Dead Rising даже не пытаются скрывать. Есть убежище, где помимо немногочисленных выживших (одного зовут Кирби, например) прячется один из охранников торгового комплекса. И есть девушка, которая следит за происходящим снаружи с помощью камер наблюдения и передает информацию по рации, чтобы герой мог быстро найти попавших в беду людей и помочь им добраться до укромного местечка. Да, кстати, отважный папаша ползает по вентиляционным шахтам. И, да, выглядит это точно так же, как в первой части. Помимо этого, в сиквеле сохраняется расписание, где отмечено, в какой день и в котором часу главный герой должен быть там-то и там-то, чтобы получить свежую порцию сюжетной информации. Пропустить следующую сценку, проливающую свет на события игры, вряд ли кто-нибудь захочет. Главным образом потому, что все они очень интересные, и игрок никогда не знает, что случится в следующий момент. Полная непредсказуемость! Одни персонажи просто обманывают, другие выдают себя не за тех, кем являются на самом деле, а потом вдруг в новостях показывают, что на свободу зомби выпустил… сам главный герой! И вроде бы понятно, что его подставили, но кто и зачем – еще предстоит выяснить. И, помня о том, как лихо был закручен сюжет оригинала, а главное, какая вариативность в нем была реализована, совершенно невозможно заранее предсказать финал.

Игравшие в первую часть быстро освоятся и в сиквеле. По сути, идея осталась прежней, просто все стало во много раз удобнее, комфортнее. Герой все так же прорывается через огромные толпы зомби в поисках выживших или спеша к месту очередной сюжетной сценки, все так же время от времени натыкается на психопатов (боссов) сражения с которыми, кстати, можно до поры до времени отложить. В бою он использует все, что попадется под руку, начиная с досок и заканчивая, например, топором. Причем оружие не вечное, оно быстро ломается, и это вынуждает таскать с собой по нескольку предметов за раз. Инвентарь, конечно же (это ж Capcom!), ограничен, но по мере накопления очков опыта ситуация улучшается. Чак Грин становится сильнее, места в карманах – больше, а новые дополнительные способности помогают выпутываться из совсем уж, казалось бы, безнадежных передряг. При этом герой передвигается не быстрее тех же зомби, что иногда создает проблемы на пустом месте. Почему бы не бежать быстрее? Ведь повсюду опасность, остановился на секунду у плаката Playboy – и вот уже первый попавшийся зомби вгрызается нерасторопному протагонисту в живот. Кстати, сложность в Dead Rising 2 остается примерно на уровне первого выпуска, что вполне объяснимо: вспоминая о том же расписании, необходимо задавать происходящему темп, но не искусственный (за счет музыки или переговоров по рации), а настоящий, вызванный риском оказаться съеденным, так и не добежав до нужного места. Правда, времени теперь дается ощутимо больше, да и по ходу выполнения задания («дела», как отмечено в меню) персонажи иногда специально предлагают сохраниться перед тем, как идти дальше. Скажем, во время сопровождения журналистки та сама добегает до туалета и спрашивает, кхм, надо передохнуть – сходить в туалет, засейвиться.

В игре ожидается несколько концовок. Вполне вероятно, что для получения самой плохой достаточно будет семьдесят виртуальных часов отсидеться в убежище, выбираясь в казино или торговые залы лишь в поисках лекарства для дочери. В свою очередь, для получения полного, развернутого финала придется хорошо постараться и изучить сценарий игры детально, чтобы точно знать, как себя вести в разных ситуациях и чему отдавать предпочтение. К счастью, сиквел не заставляет первые несколько прохождений просто прокачивать героя, чтобы потом начать сначала и быть ко всему готовым (хотя такая возможность предусмотрена; жаль, что чекпойнты все еще в немилости). Что самое интересное, события игры разворачиваются тоже в конце сентября, точно в то время, когда ее будут выставлять на прилавки магазинов. Дополнительный стимул приобрести ее в числе первых. И пройти несколько раз, благо в сиквеле все реализовано на порядок удобнее и комфортнее, чем раньше. Работа над ошибками засчитана. **СИ**

Какая-то невообразимая свобода кастомизации поначалу немного отпугивает. Не знаешь, с чего начать, так тут много всего!

I'VE COVERED WARS, YOU KNOW!

Главный герой первого выпуска Dead Rising мог фотографировать то, как несчастных людей жрут зомби. Чак Грин – не журналист, он человек помягче. Он бросается спасать людей по первой же их просьбе о помощи, и чтобы преуспеть в этом деле, ему необходимо оружие. Нет подходящего? Не беда, герой соберет все сам, надо только найти нужные детали и добраться до верстака. А уже там можно будет, скажем, вбить в бейсбольную биту гвозди, чтобы та наносила больший урон. Или прицепить к креслу-каталке пулеметы. Или повесить бензопилы на тележку. Приклеить к газовому баллону «шипы», швырнуть в толпу и подстрелить? Тоже вариант. На самом деле, возможности комбинировать разные предметы в Dead Rising 2 по-настоящему безграничные, и по мере прохождения открываются все новые и новые, так что посмотреть все можно и не успеть.

Внизу: На самом деле, огнестрельное оружие срабатывает только с боссами. То есть, если противник один, и он опасный – разумнее подстрелить издалека. А вот с зомби лучше справляется бейсбольная бита или монтировка, чем пистолет или пулемет.

PC
PS3
XBOX 360
DS

Артём Шорохов

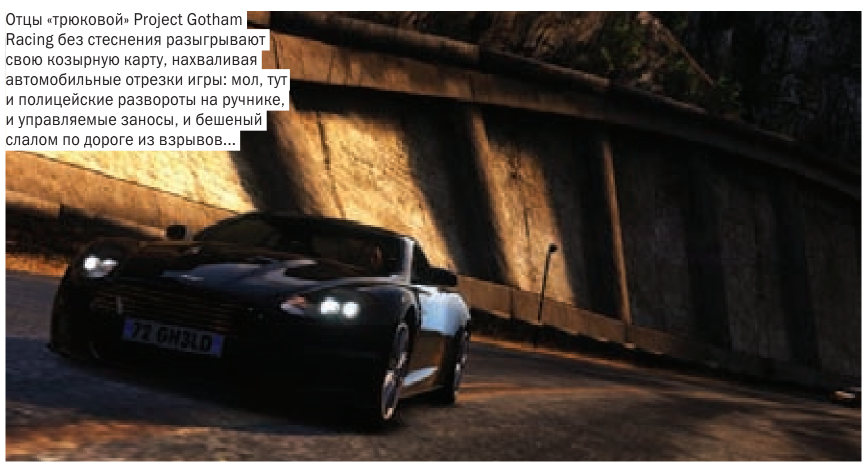
Blood Stone 007

«I'll take it all!» – пропела Джосс Стоун под аккомпанемент Activision, и Bizarre Creations провозгласила: новому «Джеймсу Бонду» быть.

Этим летом западные фансайты и многие серьезные издания возвестили о возвращении человека с лицензией на убийство и, поиграв немного на нервах поклонников, признались, что Blood Stone, как ни прискорбно, вовсе не кино, а «всего лишь видеоигра». Профильная же пресса тем временем никакого ажиотажа не показала – ну игра и игра, будто их таких мало, подумаешь, тизер по-киношному красивый и песня отличная. Мол, знаем мы эти поделки по лицензии. Такое отношение легко понять: действительно хороших игр с Джеймсом Бондом в главной роли не случалось вот уже тринадцать лет. И все-таки согласитесь, есть какая-то прелесть в том, что за агента Её Величества вновь взялась британская студия. Да еще и не абы какая. Да еще и без маркетинговых костылей под видом фильма. В общем, есть повод присмотреться внимательнее.

Итак. Это уже вторая попытка Bizarre Creations укрепиться в жанре шутеров, а стало быть, есть основания полагать, что в случае с Blood Stone репутация для именитой студии всетаки важнее «легких денег» с контракта на разработку игры по лицензии. Изрядно зарядившись оптимизмом, можно оглянуться на созданный для Sega боевик The Club и счесть его проектом, на котором знаменитые гоночные асы тренировались, обкатывали новый движок, набивали руку и готовились вторгнуться в новую (Fur Fighters – это слишком давно) для себя нишу, буквально кишащую конкурентами. Убедившись, что Blood Stone не имеет прямого отношения ни к одной киноленте, и заодно подметив, что подход к разработке явно не скряжнический (как-никак, сам Дэниел Крейг на озвучке, его бессменный «бондовский» дублер Бен Кук на мокап-площадке, а заодно в кресле постановщика трюков, и даже сценарист Брюс Файрстин, отметившийся тремя фильмами бондианы*, на борту), уже можно задумчиво хмыкнуть и, чем черт не шутит, поверить в лучшее. Тем более что помимо вполне ожидаемых «тактических перестрелок с укрытиями» (между прочим, без пяти минут цитата), игра намерена предложить специальные «гоночные» секции геймплея, а уж на гонках, все мы знаем, в Bizarre давно собаку съели, и даже не одну. Поэтому можно лишь поприветствовать решение авторов прикрутить водительские эпизоды к традиционному на вид шутеру от третьего лица про Джеймса Бонда. В конце концов, именно погони (да еще красивые девушки) всегда были наиболее впечатляющей частью бессмертной

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИЗДАТЕЛЬСТВА ВОВСЮ ИНТРИГУЮТ: «ВАМ ПРИДЕТСЯ ДУМАТЬ КАК БОНД, ДЕЙСТВОВАТЬ КАК БОНД».



Отцы «трюковой» Project Gotham Racing без стеснения разыгрывают свою козырную карту, нахваливая автомобильные отрезки игры: мол, тут и полицейские развороты на ручнике, и управляемые заносы, и бешеный слалом по дороге из взрывов...

ИНФОРМАЦИЯ

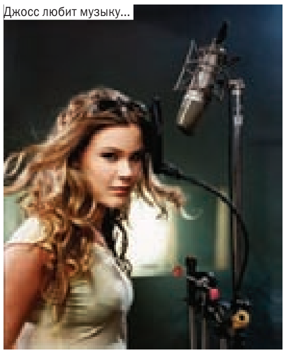
Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC, DS
Жанр:
shooter.third-person/driving.mission-based
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Bizarre Creations (PS3, Xbox 360), High Moon Studios (PC), n-Space (DS)
Страна происхождения:
Великобритания, Ливерпуль
Мультиплеер:
team_based.online (до 16 игроков)

ДАТА ВЫХОДА
02.11.2010

* В одиночку или в соавторстве Брюс Файрстин работал над сценариями для «Золотого глаза» (1995), «Завтра не умрет никогда» (1997), «И целого мира мало» (1999).

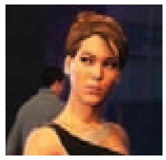
Стоун. Джосс Стоун

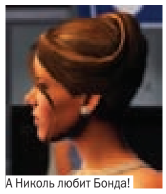
Пожалуй, самая важная часть бондианы – девушки Бонда. В каждом фильме должна быть своя, и всякий раз эта престижная роль вызывает множество обсуждений, кривотолков и даже интриг. Коль скоро Blood Stone претендует на роль отдельной главы эпопеи, и девушка Бонда здесь должна быть своя. Имя счастливицы уже известно – ею стала певица Джосс Стоун (на киноэкране вы могли видеть ее в «Эрагоне»), которая по такому случаю написала и, разумеется, исполнила заглавную песню – I'll take it all. Фотосессия Джосс с автомобилем Бонда (а это, как вы понимаете, третья по значимости роль, которая на сей раз досталась продукции автоконцерна «Астон Мартин») оставила ее поклонников в смятении: больно непривычно видеть обычно пышущую здоровьем хохотушку, чуть что показывающую в камеру язык, в болезненном облике «роковой дамы в черном». Как будет выглядеть ее героиня, англичанка Николь Хантер, в игре, смотрите сами.



Джосс любит музыку...

...и Великобританию.





А Николь любит Бонда!

Справа: Сам факт водительских миссий на воде, вроде как, не подтвержден, но «оговаривались» разработчики уже не раз.

И целого Бонда мало

Параллельно ведется разработка еще одной игры о неутомимом Агенте 007 – римейка той самой GoldenEye 007 (N64), перевернувшей жанр в 1997 году; новая инкарнация классики ожидается на Wii и DS день в день с Blood Stone – второго ноября. По неслучайному совпадению ее сценарием занимается все тот же Брюс Файрстин; он, кстати, уже дважды работал на Activision – над играми бондианы Tomorrow Never Dies (1999, PS one) и The World is not Enough (2000, N64, PS one).

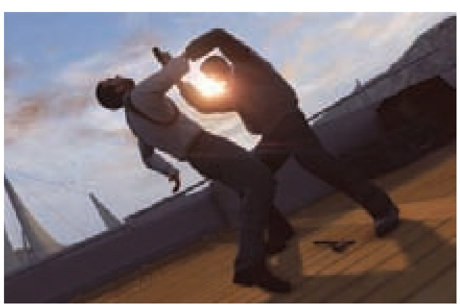
киноэпопеи, прославив Агента 007 не только отчаянным ловеласом и метким стрелком, но и лучшим водителем самых навороченных в мире авто. Авторы PGR в этом аспекте выглядят лучшими кандидатами: трюковое вождение их конёк. В общем, с ветерком да по достопримечательностям Афин, Стамбула, Монако, Бангкока и даже Сибири. Шикарный «Астон Мартин» уже предъявили публике, не забыв несколько раз проговорить кодовую фразу «на земле и на море» – видно, на катере прокатимся точно.

Конечно, не останется 007 и без увесистой подборки шпионских гаджетов – все честь по чести. Представители издательства вовсю интригуют: «Вам придется думать как Бонд, действовать как Бонд». Известно, что к обычному «шутеру с укрытиями» прикручивают систему скрытных убийств (причем их игра старается поощрять, награждая бесшумного шпиона полезными возможностями) и рукопашные схватки, вошедшие в моду с перезапуском киноэпопеи. Будет и мультиплеер, причем командный (шпионы против наемников), основанный на выполнении конкретных заданий. Его все те же представители ничтоже сумняшеся величают не иначе как «стратегическим» и стараются расписать не только в красках, но и в лицах.

После отнюдь не впечатляющих продаж невзрачной внешне, но классной во всем остальном гонки Blur студии Bizarre Creations отчаянно нужен хороший жанровый хит. Что ж… Бронебойная лицензия у них уже есть, козырных карт – полная рука, дело за главным – ливерпульские разработчики должны еще раз показать, что умеют делать действительно увлекательные игры. И если это у них получится, мы уж как-нибудь сумеем простить не самую впечатляющую графику. Не в ней, говорят, счастье. **СИ**

Внизу слева: Система рукопашного боя обещает быть достаточно проработанной и хитрой. Не иначе, позавидовала конкуренту Джейсону Борну!

Внизу справа: Былые игры об Агенте 007, как правило, оставались шутерами. Blood Stone, скорее, похожа на Splinter Cell: Conviction.



Хасан Али Альмаси

› Интервью: Джош Сойер (Fallout: New Vegas)

Даже после того, как Bethesda вместе с несколькими другими компаниями стала частью корпорации Zenimax Media, мало кто сомневался, что благодаря успеху Fallout 3 на рынке вскоре появится новый выпуск сериала. Fallout: New Vegas, над которой сейчас трудятся в Obsidian, использует тот же движок Gamebryo, что и ее предшественница (его также задействовали в Oblivion и Dark Age of Camelot), хотя многие ждали, что разработчики перейдут на ID Tech (поскольку ID тоже входит в состав Zenimax). Конечно, для New Vegas в «мотор» внесли изменения, но, тем не менее, возраст не скроешь. И когда на gamescom нам выпал шанс пообщаться с Джошем Сойером, главой проекта и по совместительству ведущим дизайнером, мы буквально засыпали его вопросами.

? Джош, вы же работали над Van Buren (третья игра по миру Fallout, над которой в Black Isle трудились в 2002-м, после закрытия студии этот проект отменили).
Да, все верно.

? И вы работали над Fallout 3, так что мне стало интересно – не получилось ли так, что в какой-то момент вы трудились сразу над двумя выпусками и между ними возникли какие-то пересечения?
Нет, с Van Buren все решилось до того, как мы занялись новым проектом. Конечно, в обеих были такие особенности, которые люди ждут от игры по миру Fallout, и кое-что из Van Buren в итоге пробралось в Fallout 3, но в остальном это два совершенно разных произведения.

? Было ли у вас ощущение, что здорово работать над Fallout 3 – при том что вы уже делали третью игру об этой вселенной, и ее так и не выпустили?
Да, конечно. Мы чувствовали, что получили возможность заново приглядеться к уже накопленным идеям для Van Buren – вроде мысли насчет Калифорнийской Республики, некоторых фракций и всяких мелочей, – но нам не хотелось получить римейк того, давнего проекта. Fallout 3 нам была интересна прежде всего как возможность сделать оригинальную игру, рассказать новую историю, пусть в ней и будут какие-то заимствования из Van Buren.

? В Fallout 3 меня очень впечатлило начало: очень сильная сцена была с рождением персонажа. Как вы превзойдете самих себя в Vegas?
Ну, вашего героя убивают *смеется*. То есть, в начале игры вы – курьер, который везет посылку в Вегас. Вас хватают какие-то люди – хотят знать, что вы везете. А потом выкапывают вам могилку и стреляют в голову. Но на ваше счастье, если вкратце рассказывать, мимо проходит робот из города поблизости. Вы там приходите в себя, и тут запускается процесс создания персонажа. Так что по сути это – полная противоположность сцены из Fallout 3.

? То есть создание персонажа обставлено так же, как в Fallout 3?
Да, но мы также вернули особенности (traits), которые были в первом и втором «Фоллауте». Генерируя персонажа, вы можете вообще их не трогать, а можете взять одну или две, но у них есть как преимущества, так и недостатки. Например, есть особенность под названием «четыре глаза» – пока на вас очки, вы лучше различаете все вокруг. Но если ходите без них, то ваше восприятие (perception) ухудшается. А некоторые шлемы приходится как раз носить без очков, так что получается, что в чем-то вы стали сильнее, а в чем-то наоборот слабее. И с подобными ситуациями приходится иметь дело постоянно. Еще одна особенность называется trigger difigun – вы медленней заряжаете оружие, но стреляете аккуратнее. Вот такие фишки можно получить в самом начале, но кроме них, естественно, есть все то, что было в Fallout 3 (та же полная кастомизация).

? А система VATS как-то изменилась?
VATS очень похожа на прежнюю, мы добавили новые тактические возможности для холодного оружия, потому что многие говорили, что их в предыдущей игре было как-то недостаточно. Так что теперь, когда вы совершенствуетесь во

владении холодным оружием, вы получаете новые приемы, которые можете исполнить с его помощью.

? Я бы хотел задать вопрос про графический движок. Хотя игра выглядит неплохо, текстуры и фреймрейт, на мой взгляд, не на высоте. Не такие, каких мы ждем от игры, выходящей в 2010-м. Так что мне интересно, собираетесь ли вы улучшать движок и будете ли использовать ID Tech 5.

Для нас все заключается в балансе между фреймрейтом и контентом: мы хотим, чтобы было много персонажей, «начинки» в целом, и поэтому постоянно вносим какие-то поправки, чтобы вот это наше изобилие не сказалось совсем уж отрицательно на частоте кадров. Если сосредоточимся на том, чтобы обеспечить наивысшее качество графики, то не сможем добавить в игру все, что задумали. Что же касается движка, то тут решение за Bethesda. Для New Vegas мы используем тот же «мотор», что и для Fallout 3.

? То есть, в будущих выпусках Fallout вы можете задействовать ID Tech 5?

Как я уже говорил, не знаю наверняка, что в Bethesda собираются сделать с этим движком…

? А я-то думал, вы его для Fallout 4 используете.

Эээ, насколько я знаю нет. *смеется* Ловко вы меня попытались подловить.

? Ладно, давайте снова о New Vegas. Как вы обеспечиваете баланс оружия и экипировки? Таблицы какие-то составляете, или же снабжаете предмет в игре интересующими вас качествами и потом тестируете его, чтобы понять, насколько все это жизнеспособно?

Таблицы – это то, с чего все начинается, но вы правы, считая, что то, что делают на бумаге, не всегда потом вносят в игру. Например, все наши виды оружия разбиты по категориям: геймеры классификацию не видят, но мы знаем, что вот это оружие, например, относится к «первой ступени», а вот это оружие – к «пятой», и поэтому вы наткнетесь на него только тогда, когда потратите немало времени на прохождение, прокачаете персонажа и накопите кучу денег.

Или, скажем, мы решаем: в этой ситуации бойцы могут сделать выбор между винтовкой и автоматом. Добавляем оружие в игру, и видим, что по параметрам-то все в порядке, но ощущение от использования как-то не очень. Тогда начинаем править цифры, чтобы подобного чувства не возникало. Те же автоматы вдаль стреляют отвратительно, но если вы подойдете к противнику вплотную, то урон будет просто сокрушающим из-за плотности огня. А если используете в ближнем бою винтовку, то у вас может сложиться впечатление, что она не очень-то хороша, но когда стреляете с большого расстояния, понимаете, что точность попадания очень высока, и уже не сомневаетесь, что это очень мощное оружие. Так что на деле нам постоянно приходится параметры править. Начинаем с таблиц, а потом все тестируем и следим, чтобы никаких перекосов не было и играть оказалось интересно.

? А с сюжетом вы так же поступаете? У вас же и сюжетная кампания, и побочные квесты, множество персонажей, постоянно что-то происходит. Как помогаете геймерам понять, что важно в тот или иной момент?

Побочные квесты, на мой взгляд, - это всегда необязательные задания, которые игроки проходят, потому что им так захотелось. А с основной кампанией иногда так бывает: дизайнеры придумывают что-то, что на наш взгляд геймеру будет очевидно, но потом бета-тестеры говорят: «Я не знаю, почему мне нужно это задание выполнить, не знаю, куда надо идти». И мы вносим поправки: решаем, какую еще информацию дать герою и как указать ему путь. Когда в игре такой гигантский мир, нельзя бросать игрока на произвол судьбы. Пусть он сам исследует эти просторы, придумывает разные подходы к заданиям, но нужно какие-то подсказки оставлять, направлять его, а не надеяться, что все само собой образуется.

? На некоторых фэнских форумах люди жалуются, что эту игру стоило бы выпустить в качестве аддона, а не как самостоятельный продукт. Дайте свои комментарии, пожалуйста.

Мир игры примерно такого же размера, как в Fallout 3, а квестов на этот раз даже больше. Не хочу сказать, что в Fallout 3 была какая-то нехватка дополнительных поручений, но здесь на самом деле больше людей, компаньонов, больше всего можно осуществить. Так что мы на самом деле выложились на полную, чтобы сделать отличный самостоятельный продукт. При таком объеме нам бы просто не удалось выпустить его как аддон.

? Под конец я бы хотел вам задать еще один щекотливый вопрос – насчет ядерного взрыва в Fallout 3. Видите ли, я иногда общаюсь с японцами…

Да, мы не хотели обижать ничьи чувства, и в версии Fallout 3 для Германии и Японии внесли изменения.

? Да, но я разговаривал с одним разработчиком (не буду называть его по имени, ему вряд ли понравится, что я упоминаю о нем в связи с моддингом), и он сказал, что нашел способ вернуть эпизод с ядерной бомбой, потому что ему хотелось увидеть игру такой, какой вы ее задумали, а решение, взрывать или не взрывать, очень сильно влияло на ход событий. Так что мне было интересно, что вы об этом думаете.

Не хочу говорить за всю компанию, но лично мое мнение таково – это его копия игры, он заплатил за нее, и вправе проходить ее так, как ему вздумается. **СИ**

Вопросы: Артём Шорохов

Беседу провёл: Хасан Али Альмаси

Перевод: Наталья Одинцова

› Интервью: EA Sports MMA

Знакомьтесь: Дейл Джексон, вице-президент студии EA Tiburon и исполнительный продюсер EA Sports MMA. До того как заняться этим проектом, он принимал участие в разработке других спортивных игр издательства – например, Madden NFL и NCAA Football. На Gamescom мне удалось встретиться с ним и расспросить насчет грядущей новинки. А еще (фотографии не дадут соврать!) – ощутить на себе тяжесть продюсерской руки.

? Почему вы решили, что про смешанные единоборства стоит сделать игру? В прошлом-то вы даже реслинг не расценивали как стоящую тему, только бокс со счетов не сбрасывали.

Да нет, у нас в EA столько поклонников разных видов спорта, что дисциплин, за которые никто бы не болел, на самом деле очень мало. Если что-то становится популярным, мы готовим тематический проект: востребованность у фэнов – единственное, на что мы ориентируемся, принимая решение. Вот и в случае с MMA так получилось. А я вызвался принять участие в разработке, потому что и сам увлекаюсь смешанными единоборствами.

? Вы наверняка знаете, о чем я дальше вас спрошу - об истории с Даной Уайтом и UFC. По словам Даны, он сперва обратился к EA, но в издательстве тогда отмели идею делать игру по лицензии UFC. А теперь, по его словам, ситуация изменилась, потому что руководство EA не могло не заметить, насколько популярны выпуски, подготовленные THQ.

Я, по правде говоря, на тех совещаниях не присутствовал. Знаю, что он действительно обращался к топ-менеджерам EA с предложением приобрести лицензию, но произошло это не настолько недавно, как он утверждает. Дело в том, что мы над проектом работаем уже больше трех лет, так что даты не совпадают с теми, которые он называет.

? А не могло получиться так, что ему стало известно о ваших планах и поэтому у него появилась мысль договориться с вами об использовании лицензии UFC?

Не знаю, ведь меня на переговорах не было. Звучит похоже на правду, но более подробной информацией я не располагаю.

? Расскажите поподробнее о команде, которая делает EA Sports MMA. Ваши коллеги раньше работали над файтингами или играми о реслинге? И как относятся к смешанным единоборствам?

У нас есть сотрудники, которые сами занимаются этим спортом. Более того, некоторые даже выступают на соревнованиях! Я сам увлекаюсь бразильским джиу-джитсу. У нашего ведущего специалиста по анимированию моделей, например, есть опыт работы над файтингами, но в команде больше тех, кто трудился над другими крупными проектами EA, – например, футбольными симуляторами. Поэтому мы тесно сотрудничаем с авторами Fight Night – и движок у них позаимствовали.

? EA Sports MMA анонсировали 7 ноября 2009-го. На этот день был назначен поединок Фёдора Емельяненко и Бретта Роджерса, и дебютный трейлер был своего рода прологом к этому бою. А вы за кого в тот вечер болели? Кто ваш любимый боец MMA?

смеется Вообще-то мне было сложно за кого-то болеть в том матче, потому что я ими обоими восхищаюсь. Можно сказать так: я не хотел, чтобы Федор проиграл.

? Ха-ха, пусть так! Скажите, когда вы воспроизводите в игре боевые единоборства – с клинчами, бросками, захватами и так далее – с какими аспектами возникают наибольшие сложности?

Внизу: В поединке с Бреттом Роджерсом, о котором идет речь в интервью, Федор Емельяненко победил убедительным нокаутом во втором раунде. Кстати, это было его первое выступление в клетке взамен ринга.

Самое трудное – сделать так, чтобы и анимация смотрелась гладко, и геймплей не страдал. Переходы между фазами анимации должны выглядеть естественно, но эта плавность не должна пойти в ущерб игровому процессу. Это действительно сложно. Мы работаем с движком Fight Night: а ведь в этой игре нет ни захватов, ни партера, вот и пришлось всё это доделывать самим. Но у нас в команде отличные программисты и специалисты по анимации, так что даже с такими нелегкими заданиями они справляются на ура.

? Наверное, действуют методом проб и ошибок?

Нет, наугад у нас не работают, просто не жалеют сил, когда нужно справиться с поставленной задачей.

? В спортивных играх, в отличие от файтингов, нет задачи сделать всех персонажей примерно равными по силе. Наоборот, задача в том, чтобы как можно достовернее воспроизвести иерархию бойцов по рейтингу, сделав кого-то слабее, а кого-то сильнее. Насколько это трудная задача и как вы её решаете в своей игре?

Мы собираем данные о тех приёмах, которыми пользуются спортсмены, и на основе этой информации программируем AI – чтобы поведение виртуальных бойцов совпадало с тем, что устраивают на ринге бойцы реальные. В MMA очень большую роль играет знание сильных и слабых сторон противника. И спортсмена, который отлично бьется в стойке, но неуверенно чувствует себя в партере, достаточно побыстрее уронить на пол, получить преимущество и заслужить победу. В общем, мы постарались все обставить так, чтобы у всех был шанс одержать верх и у игроков была возможность не только проявить свои сильные стороны, но и защитить слабые.

? А хитбоксы у вас соответствующим образом запрограммированы?

Да, конечно, и руки просчитываются, и ноги, и голова. Например, если ваш противник быстро передвигается по рингу, а вы постоянно попадаете ему по ногам, то он от этих ударов ослабнет, и уже не будет так шустрить, другие приемы начнет хуже выполнять. Таким образом и баланс сохраняется, и игрокам интересно в поединках участвовать.

? Как выглядит процесс «виртуализации» бойца и с какими сложностями вы столкнулись, пытаясь обеспечить сходство игровой модели и реального человека?

Наш ведущий дизайнер посмотрел все схватки тех, кто появляется в нашей игре. Изучил, как спортсмены реагируют на противников, какие приемы против кого используют. А один из наших программистов занялся обучением AI – настроил его так, чтобы персонаж воспроизводил реакции своего прототипа. Так что нельзя сказать, чтобы мы преодолевали какие-то невероятные сложности – просто приходится много трудиться, чтобы сделать хорошую игру.

Вверху: Джиу-джитсу в смешанных единоборствах – пожалуй, самое востребованное на сегодняшний день боевое искусство. Все-таки болевой есть болевой, от него не заблокируешься.

? Создавая мувлисты, вы оперируете целыми стилями или отдельными приемами? Насколько похожи в боевых возможностях окажутся, скажем, два эксперта по джиу-джитсу?

Список приемов у них будет одинаковым, а вот характеристики – разными. То есть, кто-то будет лучше в исполнении болевых (submission offense), а кто-то – в уходе от болевых (submission defense), ну и т.д. Естественно, мы не можем воспроизвести абсолютно все приемы из всех боевых искусств – их попросту слишком много, но мы стараемся добавлять все те, которые используют спортсмены в реальных MMA-поединках.

? Воспроизводить в играх комментарии боев по ходу матча – задача не из легких. Как вы с ней справляетесь?

Наши комментаторы целых пять недель начитывали в студии разные варианты реплик, чтобы выдать как можно больше аудиоматериала, и потом мы постарались по максимуму использовать эти файлы. Например, перед нами стояла следующая задача: сделать так, чтобы перед матчем-реваншем виртуальный комментатор учитывал то, как показал себя персонаж игрока в предыдущей схватке, чтобы комментаторы не просто говорили о том, какая ситуация складывается на ринге, но и тенденции отмечали. С нами сотрудничает Кен Шэмрок – очень колоритный парень, он немало классных фраз в игру привнес.

? Понятно, что основная ваша аудитория – поклонники смешанных единоборств. А чем вы привлекаете остальных?

Мы возлагаем немало надежд на демоверсию: даже тех, кто изначально этим спортом не интересуется, она должна убедить в том, что в EA Sports MMA, как минимум, интересно драться. А режим карьеры поможет не только освоиться с управлением и бойцами – благодаря ему вы начнете лучше разбираться в смешанных единоборствах.

? А FIFA научила вас лучше разбираться в футболе?

смеется Ну, я, увлекшись FIFA, уже по-другому начал воспринимать трансляции матчей: стал лучше оценивать ситуацию на поле, распознавать тактику спортсменов. Так же обстоят дела и с MMA: это хорошая игра про драки, ее можно полюбить уже только за это, а если в итоге вы еще и смешанными единоборствами увлечетесь, так все только выиграют.

? Сколько людей работает над игрой?

Около 65 человек.

? Хм, три года, 65 человек, я теперь прямо теряюсь в догадках насчет бюджета.

смеется Нас сперва было куда меньше – начинали мы вшестером. Это сейчас, когда проект близится к завершению, у нас так вырос штат.

? Понятно. И лицензию на каждого бойца вы покупали по отдельности?

Да, у нас отдельный контракт для каждого из шестидесяти бойцов.

? 60 спортсменов, все по индивидуальной лицензии, профессиональные комментаторы, три года на разработку. Вот теперь мне действительно интересно, какой у вас был бюджет.

смеется С вами было очень интересно беседовать, но тут ещё другие журналисты ждут своей очереди.

Под занавес я прошу Дейла сфотографироваться вместе со мной. «А давайте я вам заодно удушающий сделаю?» – улыбается он. Я соглашаюсь, думая, что речь идет просто о позировании, но, как оказывается, вице-президент EA Tiburon театральщине чужд – душит взаправду. Опасно брать интервью у тех, кто делает спортивные игры! **СИ**

Иллюстрация: Orioto

АРТЁМ ШОРОХОВ

Закрытый клуб Марио

Если на минутку остановиться и задуматься, с удивлением обнаружишь колоссальное непонимание, противоречие между российскими геймерами и геймерами всего остального мира. Имя ему – Марио. Его ничуть не стесняясь любит весь мир, но чураются наши знакомые. О нем с нескрываемой теплотой говорят бородатые олдскулеры Запада и Востока, а наши знакомые в лучшем случае крутят пальцем у виска. Попробуйте на минутку остановиться и спросить себя: «Люблю ли я Марио?»

Люблю ли я Марио? О Марио говорить гораздо тяжелее, чем, скажем, о Роне Гилберте – потому что он ежегодно подтверждает свою состоятельность, к тому же Марио – это иконическая фигура мира видеоигр *вообще*. Я думаю, что если начать опрашивать на улицах людей о том, кто самый-самый популярный персонаж видеоигр, с кем можно *ассоциировать* видеоигры, мы получим целый ряд разношёрстных мнений, не сходящихся во всём… Там будут Лара Крофт, Соник – всевозможные герои. Но каждое из этих мнений не превысит суммарно и пары процентов. А всё остальное пространство займёт Марио. Он безусловно самый популярный, самый известный – даже несмотря на то, что многие его недолюбливают. Особенно это заметно в России, потому что у нас нет *того самого* фона. Марио пришёл в Россию слишком поздно, не с теми играми, с которыми стоило бы, и, к сожалению, ассоциируется у всех геймеров, кто вырос в девяностые годы здесь, в России, исключительно с платформерами, слишком примитивными с точки зрения механики. Потому что к тому моменту, когда мы наконец сыграли в игры про Марио, это были уже очень старые игры. И к тому моменту нам приходилось сравнивать их с играми гораздо более сложными, гораздо более дорогими на вид и более проработанными – условно говоря, с играми следующего поколения. Тем не менее, если бы мы самые первые игры про Марио сравнивали тогда с тем фоном, на котором они действительно появились и впитались в культурный контекст всего мира, наше отношение к персонажу было бы совершенно другим. Потому что когда Марио пришел в мир, весь мир ему поклонился – он действительно был лучшим: самым прорывным, самым новым, самым даже технически совершенным. И самым увлекательным, безусловно, потому что Марио в те времена и в том контексте был игрой, которую можно было *сесть и начать проходить*. А вокруг него сплошь были игры, в которые можно сесть, порубаться пять, десять, пятнадцать минут, выключить и ничего не потерять, они заключались в одном экране, они весь геймплей строили вокруг набора очков повторением каких-то однотипных действий – в общем, это всё ещё были аркадные, «аппаратные» развлечения, которые предназначены для того, чтобы кинуть жетон, поиграть несколько минут, постаравшись забрать как можно больше очков и влезть в таблицу рекордов. Ты включал Марио – ну, не я, не вы, а кто-нибудь там в Японии или в США – и у тебя, у него, начиналось приключение: слева направо, на несколько часов. Приключение, в котором надо искать секреты, вырабатывать тактики, соображать, как и что проходить… Это то, что мы, как геймеры, привыкли иметь сейчас, а тогда этого не имел никто. И вдруг появилась игра, предложившая всё это. Марио нам всё это дал. Родив новый жанр, родив новые подходы, концепции, принципы геймдизайна. Именно поэтому во всем мире Марио любят, а у нас об этом забывают или даже не знают.
И подобный трюк Марио проделывал не раз и даже не два. Поэтому я люблю Марио, очень люблю – за все достижения,

Иллюстрация: Orioto

которые он год за годом дарит нам, и раз за разом даёт спасительного пинка индустрии, чтобы она двигалась наконец вперёд. Ведь без этого пинка даже самые крутые и лощёные блокбастеры очень любят сидеть на месте, в зоне комфорта и безопасности, из года в год нанизывая на одну и ту же концепцию одни и те же обкатанные идеи, накручивая обороты денег, графики и ходовых, прикладных, привычных приемов. С другой стороны, у меня нет никакой тайной страсти к итальянцам, водопроводчикам, подтяжкам и усам. То есть, с точки зрения того, как Марио выглядел, выглядит, кем является как персонаж внутри какого-то сюжета, – могу сказать от себя, что Марио во всём этом мире, который глобально называется Super Mario World, – наверное… ну, не самый безликий, но и точно не самый интересный. То есть, даже все эти принцессы, которых он так любит спасать, все населяющие этот мир враги, зверушки – они гораздо более лично для меня милые, интересные, цветные.

У Марио, как у игры, как у сериала, никогда не было каких-то особо длинных продолжений. Мы все привыкли, что игры с номером в конце – это те же самые игры, но со знаком плюс в конце формулы успеха: больше уровней, больше возможностей, больше героев и врагов, но в целом всё то же самое – то, что, условно говоря, понравилось геймерам в прошлом году. Мир Марио развивается циклически, он старается (и у него здорово получается) существовать совершенно отдельно от всего остального, как будто других видеоигр нет вообще. И, будучи увлечённым этим миром геймером, можно запросто ничего кроме Super Mario World вокруг не видеть, и охватить при этом едва ли не все жанры и модели, быть человеком, ни в чём не ущемленным и ничем не обделённым. Игры с Марио – вовсе не какой-то там сериал-паразит, кормящийся от фанбазы и предлагающий одно и то же из года в год, ни в коем случае. Мнения такого рода, как правило, исходят от людей, с играми от Nintendo знакомых лишь понаслышке или незнакомых вовсе. Человек, который создал Марио почти тридцать лет назад и поддерживает его до сих пор, создавая все ключевые игры, Сигеру Миямото, геймдизайнер номер один в мире, и он никогда не повторяется, соглашаясь на сиквел уже опробованной концепции только в том случае, когда может и хочет всерьёз эту концепцию обогатить. В мире Марио нет одинковых игр, и даже просто похожих очень мало, в этом чрезвычайно легко убедиться.

Мнение о том, что игры про Марио – исключительно детские, сильно преувеличенное и переоцененное. То, что всё ярко, всё красиво, всё предельно абстрактно и старается вовлечь тебя – это отнюдь не признак детскости. Это тем взрослым людям, которым *якобы* не нравится Марио, очень удобно об этом думать – можно легко и просто отмахнуться от такой глыбы, от такого пласта всей индустрии видеоигр и просто делать вид... что «вы знаете, я взрослый человек, я не смотрю мультики». То, что ты взрослый человек и *не смотришь мультики,* – это отнюдь не две взаимосвязанные вещи. Это в некотором роде самообман. И я уверен, что многие игры с Марио, в том числе недавнюю Super Mario Galaxy 2, эти избалованные *современные геймеры* не смогут пройти хотя бы до середины. Не потому, что она какая-то мегасложная, как было принято в восьмидесятых годах, а потому, что она очень сильно насыщена условностями, абстрактностями и всевозможными игровыми механиками и моделями. С одной стороны, Super Mario Galaxy 2 – это игра, в которую можно просто сесть и играть, – ты тут же разберёшься во всем, тебя это вовлечёт, тебе не надо знать ничего постороннего, ничего извне, чтобы просто сесть и начать получать удовольствие. С другой стороны, игра, не навязываясь тебе, потребует такой самоотдачи, потребует столько всего изучить, понять, освоить, что, не будучи к этому готовым, ты просто растеряешься, потеряешься, захлебнёшься и уйдешь плакать обратно в свой StarCraft II, такой привычный и понятный. И это – противоречие, которое многие не могут осилить, потому что у них в голове есть слишком простая и слишком удобная формула: *ой, цветно, ой, мультики, ой, Марио, персонаж из детства* – наверное, это какая-то детская фигня. Замыкаем круг: то, что у вас в детстве был Марио, отнюдь не значит, что Марио и детство взаимосвязаны. Скажу больше: большинство ломовых, блокбастерных игр о Марио, таких как Super Paper Mario и Super Mario Galaxy (или Super Mario 64 и Super Mario Sunshine в своё время), нацелены как раз на геймеров, которые родились вместе с Марио когда-то давно и вместе с Марио росли. А это люди, которым сейчас за тридцать лет, и они с удовольствием давят гумб, бьют кирпичи, вышибают монетки и живут в этом мире, который рос и развивался вместе с ними. Можно даже подумать, что в этот клуб довольно тяжело войти. И действительно, если не имеешь за плечами огромного тридцатилетнего багажа, в некоторые SPM-игры даже толком не вникнуть: очень легко упустить эту самую скрытую под водой глыбу айсберга, попрыгать по верхушке, фыркнуть и отправиться обратно в Gears of War, к любимой бензопиле. Легко. Но, чуть-чуть напрягшись, постаравшись разобраться – хотя бы услышав краем уха, что Клифф Блежински старается равняться на Миямото и с радостью тратит досуг как раз на Super Mario Galaxy 2, – в этот клуб войти можно. И сделать это не так-то и тяжело. Но и не так легко, как может показаться. **СИ**

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Почему в вашем творчестве так много пчел?

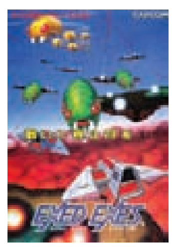
Почему-то у многих геймеров в представление о Capcom удачно вписывается байка о больших боссах и гигантских роботах. Вроде бы, огромные монстры и мехи для японских игр не редкость. С тем же успехом можно было бы приписать Capcom любовь (или ненависть, тут уж как посмотреть), скажем, к насекомым вообще и пчелкам в частности. Стоп. А ведь и правда можно!

Недавно в продажу поступила коллекция игр для PSP, Essentials, большую часть которой составляет разное старье от Capcom. Есть, конечно, и что-то новое (Monster Hunter Freedom Unite, например), но мне были нужны именно такие вещи, как Breath of Fire III, Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower и Capcom Classics Collection Reloaded. Наиболее интересным оказалось последнее приобретение. Это сборник совсем древних игр, который был куплен исключительно ради Street Fighter II. Ну, чтобы в метро время убивать и на лекциях. Однако очень скоро выяснилось, что самое интересное в нем – это скролшутер под названием Exed Exes, где, как подсказывает «Википедия», крошечный космический кораблик расправляется с армией инопланетных пчел и разных других насекомых. На самом деле, решительно невозможно распознать в этих маленьких противниках именно что пчелок, но раз разработчики сказали, что это именно они, то спорить глупо.

Exed Exes – это очень увлекательная игра. В ней всего шестнадцать уровней, но как только игрок расправится с последним боссом, кораблик облетит планету опасных насекомых по второму кругу, и так снова и снова, пока не будет достигнут лимит в 10000000 очков. После этого на экране внезапно появится надпись с поздравлениями, а через секунду достижение станет достоянием таблицы рекордов в главном меню. Press Start. Слабо повторить? В общем, около недели я пытался набрать злосчастные 10000000 очков, а когда получилось, вдруг понял, что эти опасные пчелы – жуткие существа, правда! – встречаются в играх Capcom очень уж часто. И не только они!

Когда слова «насекомые» и «Capcom» употребляются в одном предложении, на ум сразу приходит Lost Planet с особым видом жуков – акридами. Примечательно, что в Lost Planet 2 есть секретные титулы, что-то вроде вторых никнеймов для мультиплеера, среди которых можно встретить и такой псевдоним, как… Exed Exes! В то же время, жуки в LP напоминают скорее просто огромных монстров. Кроме разве что босса второго уровня, хитиновый покров которого обязательно вызовет отвращение у каждого, кто терпеть не может «этих мерзких тварей».

Однако фанатам файтингов знакомо и весьма милое изображение насекомых. Скажем, Queen Bee из DarkStalkers, внешне, во всяком случае, весьма привлекательна. Жаль только, что побежденных противников она съедает (победная стойка – с вилкой и ножом, месседж на прощание – «Я хочу тебя… в своем желудочке!»), и что вообще-то это не отдельный персонаж, а всего лишь одна труженица с крылышками из целого демонического роя. Иногда, впрочем, в играх Capcom пчелы помогают героям. В Mega Man 9 был босс, который стрелял в главного героя как раз этими жужжалками. Победив его, Мега Мэн получал возможность превращаться в Хорнет Мэна и использовать диковинное оружие самостоятельно. Если на локации был замечен какой-нибудь враг, то глупые насекомые



сами летели его жалить, а если нет, то приносили разные предметы. Кстати, пчелиная пушка оказывалась незаменимой, когда надо было расправиться со Сплэш Вумэн – боссом водного уровня. Она ж ведь до смерти боится apis mellifera!

Гигантская моль из Resident Evil, летающие жуки из DMC4, скарабей из Aladdin (в Twitter подсказывают, что Вжика из Chip 'n Dale Rescue Rangers упоминать на стоит), осы-переростки из Monster Hunter… Список игр японского издательства, в которых насекомые выступают либо в качестве рядовых противников, либо боссов, можно составить достаточно большой. Но особенно сильную симпатию дизайнеры Capcom испытывают именно к пчелам и осам. Самый лучший пример такой «любви» – это Dead Rising. Осторожно, читатель, в следующих предложениях будут спойлеры! Итак, как вы помните, в Dead Rising всему виной оказались осы-мутанты, которых разводили в специальных лабораториях. Именно они, попадая в мозг человека (путь до серого вещества они, буквально, прогрызали), делали его чем-то вроде зомби. Можно было даже поймать матку ос в банку, собрать вокруг себя побольше зомби, а потом раздавить гадину, чтобы все ходячие мертвецы тут же передохли. Жуть, одним словом.

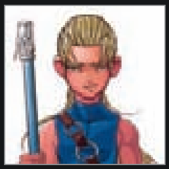
Просто удивительно, что до сих пор никто не догадался спросить у представителей Capcom, откуда у них такой интерес к насекомым. Надо обязательно попросить Врена встретиться на TGS с Кейдзи Инафунэ и все разузнать. Он был на Captivate, значит, рой примет за своего! **СИ**

STRATEGY
ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ!
ЧТО НОВОГО?
Улучшенная система дипломатии, позволяющая найти подход к самым воинственным правителям. Нейтральные города-государства, которые можно использовать в своих целях при игре на дипломатической арене. Игровое поле, разбитое на шестиугольники — гексы, что открывает новые стратегические возможности и для военных действий, и для строительства.
ЗЕМНАЯ КРАСОТА
Исследуйте и завоевывайте прекрасный и по-настоящему живой мир, созданный с помощью графических технологий последнего поколения.
ОБЩЕНИЕ И СОЗИДАНИЕ
Соперничайте с игроками со всех концов света или же состязайтесь с друзьями по локальной сети. Создавайте любые модификации и загружайте чужие, не покидая игры.
SID MEIER'S
CIVILIZATION V
«Закономерная эволюция серии.
На этот раз — вершина»
GameGuru.ru
ОКТЯБРЬ 2010
WWW.CIVILIZATION5-GAME.RU
РЕКЛАМА
12
www.pegi.info
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
THE WAY
NVIDIA
ФИРМА «1С»
FIRAXIS
2K
GAMES
© 2010 ООО "1С-СофтКлаб". Все права защищены. © 1991-2010 Take-Two Interactive Software и дочерние компании. Разработано Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K Games, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2010 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski. Lua Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio. Используется технология Granny Animation. Copyright © 1999-2010 RAD Game Tools, Inc. Используется в Miles Sound System. Copyright © 1991-2010 by RAD Game Tools, Inc. Все прочие марки и товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены. Содержание этой игры является художественным вымыслом, не представляет и не описывает каких-либо реальных событий, персон или организаций в условиях исторических реалий.

Гейб Ньюэлл
глава Valve

Valve:
герои игровой индустрии

Сложно найти разработчика компьютерных игр, который пользовался бы таким же авторитетом и имел такую же безупречную репутацию, как Valve. Путь компании к успеху нельзя назвать долгим – однако, в небольшие сроки добившись многого, она не остановилась на достигнутом. Не останавливается и сейчас.


Сергей Цилюрик

Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон, будущие основатели хедлайнера индустрии компьютерных игр, поначалу вообще никакого отношения к оной индустрии не имели: они занимались разработкой операционных систем в Microsoft. Харрингтон был программистом, а Ньюэлл, как он сам объясняет, «продюсировал первые три выпуска Windows, если говорить терминами игровой индустрии». Пожалуй, так бы они и продолжали работать на MS, если бы не id Software.

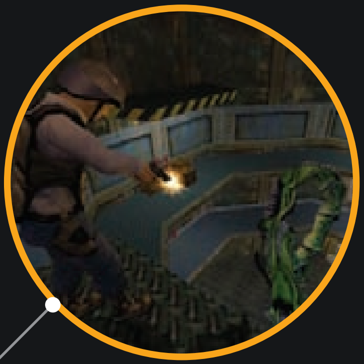
Как-то раз в руки к Гейбу Ньюэллу попала shareware-версия Doom. Гейб установил ее на ноутбук и с энтузиазмом обошел весь офис Microsoft, демонстрируя новинку коллегам: «Смотрите, смотрите, на что способны PC-игры! Это гораздо лучше ваших любимых NES и Genesis!» В то время велась разработка Windows 95, и новой операционной системе сильно не хватало хороших игр, а Doom был у всех на устах. Поэтому Гейб, не мешкая, собрал команду хороших специалистов во главе с Алексом Ст. Джоном (одним из создателей DirectX), позвонил Джону Кармаку и заявил, что Microsoft готова забесплатно портировать Doom под Windows.

Примерно в то же время из Microsoft в id перешел Майкл Абраш, автор многих известных книг по программированию. Именно он и подал пример Гейбу и Майку – почему бы не покинуть MS и не заняться созданием игр? Оба товарища к тому времени проработали в MS много лет и сколотили впечатляющие капиталы за счет акций корпорации. И они решили дерзнуть – без особого, впрочем, оптимизма. «Мы думали, что сделаем какую-нибудь посредственную игру и потом прибежим назад к Microsoft, поджав хвосты», – вспоминает Ньюэлл. Судьба распорядилась иначе.

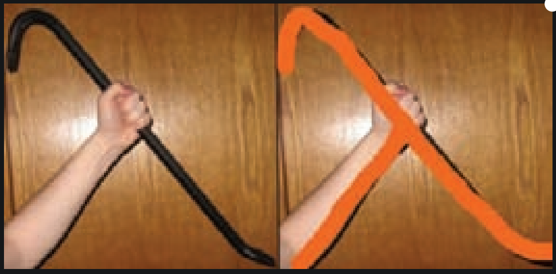
Первым делом нужен был движок – никакого опыта в создании игр у майкрософтовцев, естественно, не было, и начинать совсем уж с нуля было бы слишком опрометчиво. Тут их выручил Абраш: дело было летом 96-го, как раз вышел Quake, а значит, у id на руках был готовый движок – самый высокотехнологичный на тот момент. Ньюэлл и Харрингтон прилетели в Техас за исходниками Quake, но там их ожидал холодный прием. Неудивительно: id тогда была на пике славы и могла запросто именоваться лучшей игровой компанией в мире, а ее гости, можно сказать, вообще никакого опыта в играх не имели. Тем не менее, сказались связи: благодаря ходатайствам Абраша (который, собственно, был соавтором кода Quake) Ньюэлл и Харрингтон получили-таки то, за чем приезжали.

По возвращении домой приятели учредили новую компанию – Гейб Ньюэлл подписал соответствующие документы прямо в день своей свадьбы. При выборе названия они руководствовались нежеланием следовать трендам индустрии – то есть, оно не должно было быть броским, кричащим, показательно маскулинным, как объяснял Ньюэлл. Чуть было не выбрав вариант «Hollow Box» («Полая коробка»), Гейб и Майк сошлись на слове «Valve» («Вентиль»).

Затем наступил черед вербовки кадров. Основатели Valve и тут пошли наперекор стандартам индустрии: вместо профессионалов они обратились к энтузиастам – к моддерскому коммьюнити. Были наняты Робин Уокер и Джон Кук, создатели популярного Quake-мода Team


Для Half-Life Кен Бёрдвелл создал скелетную анимацию, позволяющую сделать движения монстров и людей более естественными и плавными.

Гейб Ньюэлл в 98-м был далеко не таким объемистым, как нынче.


Интересно, задумывались ли разработчики, выбирая прописную лямбду в качестве логотипа игры, насколько хорошо этот символ описывает действия протагониста?

Экранизация?

На волне популярности Half-Life в Valve приходили разные предложения об экранизации. Гейб Ньюэлл, большой киноман, читал присланные сценарии и гневно отвергал их. «Фильма по Half-Life не будет, – заявил Ньюэлл, – если он не будет так же хорош, как игра, а для этого Valve нужно сделать его самой. Быть может, когда-нибудь это и произойдет». Фильм по Half-Life, однако, все же сняли в далеком 99-м – и даже не фанаты, а британское агентство Cruise Control. Half-Life: Uplink (не стоит путать с одноименной демоверсией игры) длится всего пять минут, на счастье зрителя – в нем плохо абсолютно все. Повествует он о том, как носатый репортер забрался в Black Mesa во время того, как там начался кавардак. Он бегает по коридорам, встречает паникующих людей, кричит в камеру и... все. Valve и Sierra быстро забраковали короткометражку, но, увы, не смогли отменить факта ее создания.

Поначалу в Half-Life, как и во всех остальных FPS того времени, все персонажи были противниками протагониста – даже Барни. Именно на нем программист Стив Бонд проводил эксперименты с командным AI. Чтобы убедиться в умении Барни следовать за командиром отряда, Стив сам занял роль офицера – и получил настоящего напарника! Это случайное открытие настолько всех впечатлило, что было решено переписать значительную часть сюжета, чтобы учесть наличие у Гордона союзников – благо в то время игра как раз переделывалась с нуля. После того как Барни доказал возможность существования союзников героя, разработчики задумались о создании таких персонажей, которые не были бы ни за, ни против героя, а существовали бы для усиления интриги. Подобная идея привела к появлению на свет «зловещего межпространственного бюрократа» без имени, за которым закрепилось прозвище G-Man.

Fortress; Стив Бонд и Джон Гатри, авторы сайта Quake Command; Дарио Касали, вместе с братом за месяц сделавший хардкорную кампанию The Plutonia Experiment для Final Doom. Ньюэлл и Харрингтон набирали людей, которые не просто любили шутеры, но и понимали, как их можно сделать лучше, – ведь создатели Valve вовсе не желали делать еще один клон Quake. Их целью было развитие всего жанра – и, пока Кармак со товарищи разрабатывали в первую очередь графические технологии, Valve решила пойти по иному пути и во главу угла поставить сюжет. Гейб Ньюэлл загорелся идеей сделать хоррорный FPS, прочитав «Туман» Стивена Кинга. Как вы, возможно, помните, в книге военная база, из которой полезли монстры, называлась Arrowhead («Наконечник стрелы»). По аналогии был назван и первый проект Valve – Quiver («Колчан»).

Как бы это смешно ни звучало сейчас, первой серьезной проблемой на пути «Колчана» к релизу стал поиск издателя. Студию-новичка с большими амбициями никто не воспринимал всерьез – никто не верил, что Valve удастся выполнить все обещания. Так, например, представитель одного из издательств при просмотре презентации игры, едва заслышав о намерении Valve использовать скелетную анимацию, прервал встречу – дескать, дальше смотреть нет смысла.

Но наконец фортуна им улыбнулась: Sierra On-Line, в 90-е выпустившая уйму известнейших квестов, озаботилась ростом популярности RTS и FPS и начала сама активно искать разработчика, готового создать что-то в духе Quake.

В ноябре 1996-го, ровно в день намеченной встречи разработчиков с представителями издательства, Сиэтл завалило снегом. Приехавшие на полноприводной машине Ньюэлла вальвовцы обнаружили в офисе «Сиерры» лишь одного человека – Кена Уильямса, ее основателя. Получасовой презентации Уильямсу хватило, чтобы решиться на подписание контракта с Valve – это решение было одним из последних, которые он сделал в качестве руководителя компании.

Valve же принялась за работу над Quiver, который вскоре был переименован в Half-Life («Полураспад»). Физический термин, давший финальное название разработке, не только подошел тематике игры, но и позволил быстро определиться с логотипом. Им стала греческая буква лямбда, обозначающая константу распада.

Для написания сценария к Half-Life был приглашен успешный НФ-писатель Марк Лэйдло (чьи книги The Orchid Eater и The 37th Mandala можно найти в игре в качестве пасхалок). Игру Valve оптимистично собиралась выпустить к концу 97-го, и поэтому привезла ее на E3. Собственно игры публике показано и не было – лишь примеры скелетной анимации и искусственного интеллекта противников – но и этого хватило, чтобы заслужить множество хвалебных отзывов у посетителей и прессы. Half-Life стала одной из самых ожидаемых игр 97-го – но чем ближе был дедлайн, тем яснее становилось, что получающийся

В первой версии сценария Half-Life в начале эксперимента один из ученых с издевкой спрашивал: «Ты ведь не планировал заводить детей, не так ли, Гордон?»

Gearbox привлекла для создания Opposing Force разных известных разработчиков. Так, некоторые карты для мультиплеера сделал Levelord.

Где они сейчас?

Valve хвалится, что 98% нанятых ей сотрудников остаются в компании. Что же с оставшимися двумя процентами? В их число входит Минь Ле, автор Counter-Strike. Вторая часть CS была отменена, и в середине 2000-х Ле покинул Valve, чтобы создать-таки тактический шутер своей мечты. Проведя два года в подвале у родителей, он в 2008-м нашел спонсора в Южной Корее, переехал туда и начал работу над игрой под названием Tactical Intervention, которая, возможно, увидит свет уже в этом году. Ким Свифт, закончив работать над Left 4 Dead 2, ушла в Airtight Games, где возглавила разработку пока еще не анонсированной игры, которая, по ее словам, должна быть доступной для всех возрастов. Казуальный путь избрали и оставшиеся в Калифорнии члены Turtle Rock: они основали подразделение под названием Turtle Rock Garage и занялись выпуском приложений для iPhone.

В Opposing Force фигурирует инопланетная раса «Икс», которую придумали в Gearbox. Марк Лэйдло, признавая концовку OF каноничной (Black Mesa все-таки взлетает на воздух), не считает нужным обращать внимание на творчество коллег.

Valve: начало

Рассказывает Кен Бёрдвелл: «Я помню, когда в самом начале Гейб определился с жанром, он попросил меня порекомендовать хорошего художника, чтобы тот нарисовал концепт-арты. Я вспомнил, что у моего друга был 12-летний братишка, и мне всегда нравились его работы – таким милые классические картины – и он как раз недавно выпустился с художественного факультета Вашингтонского университета. Гейб позвонил ему и попросил сделать пару набросков внешнего вида будущих монстров. Они пришел и оказался совсем не таким, как я его помнил – под два метра ростом, весь в татуировках и пирсинге. Он открывает свое портфолио и начинает показывать нам отвратительнейших созданий – совсем не то, что я ожидал. Они выглядели как деформированные инопланетные гениталии – кроме этой ктулхуподобной собаки с весьма очевидным фаллосом. И Гейб спрашивает его прямо: «Ну, эээ, а что это под этим монстром, мистером Дружелюбным?» После небольшой паузы Тед отвечает: «Это его пенис». Следует длинная пауза, потом Гейб говорит: «Ага». Я себе места не нахожу, пытаюсь придумать, как остановить эту катастрофу, и только собирался что-то ляпнуть и сменить тему, как Тед начинает: «Ну, я подумал, что, может, напугать нашу целевую аудиторию? Она во многом состоит из 14-летних пацанов, они уже видели больших монстров с пушками вместо рук – так что это не сработает. Вот я и думаю, какие у них могут быть страхи? И решил сделать нечто такое, что вызвало бы гомофобный отклик». Потом он начинает в подробностях описывать, как мистер Дружелюбный хватает игрока своими длинными щупальцами и притягивает к себе, чтобы совершить акт смертельной копуляции. После того как Тед заканчивает, Гейб продолжает молча смотреть на рисунок, потом поднимает глаза и говорит: «Отлично, это именно то, чего я и ждал». Потом они с Тедом начинают увлеченно обсуждать возможные психо-сексуальные виды поведения инопланетян и клинические описания подростковых сексуальных фантазий, а я сижу, смотрю на них обоих в шоке и думаю: «Боже, что я натворил». Для меня Valve началась именно с этого дня».

Обложка невышедшей Dreamcast-версии Half-Life из пресс-релиза Sierra удивляет совершенно неподобающим возрастным ограничением.

Арт с самого раннего этапа разработки HL2^ Илай Максвелл, Гордон, Аликс, ее питомец Скитч и Пес на заднем фоне.

результат самих разработчиков не устраивал. Собрав волю в кулак, Майк и Гейб решили отложить релиз Half-Life до 98-го (а ведь они платили зарплату всей компании из своих карманов!) и – страшно подумать! – отказаться от практически всего созданного на тот момент. По словам программиста Кена Бёрдвелла, та игра, что появилась на полках магазинов, «на самом деле Half-Life 2».

Параллельно с Quiver в Valve создавалась еще одна игра – атмосферная и сюжетная Prospero. Ее команда разработчиков была вынуждена оставить проект – все силы были брошены на Half-Life. Дата релиза переносилась постоянно: с весны на июнь, затем на конец лета, на сентябрь, и, наконец, на конец ноября.

Впрочем, такую игру не грех было и подождать лишний год. Half-Life – пожалуй, самая революционная игра за всю историю жанра FPS. Именно в ней появился цельный игровой мир, но она объявила моду на скриптовые сценки и принесла в FPS сюжет, именно в ней были заложены многие каноны мультиплеера. Нет ни малейшего сомнения в том, что без Half-Life ныне не было бы ни столь популярного ныне Call of Duty, ни киберспорта в том виде, к которому мы привыкли. Half-Life получила более 50 наград как лучшая PC-игра года, ее продажи составили много миллионов копий, а Valve вмиг оказалась на Олимпе славы.

На волне популярности первенца разработчики были преисполнены решимости двигаться вперед. «Следующим нашим релизом будет Team Fortress 2», – заявил тогда Гейб Ньюэлл. Этим его словам не суждено было сбыться еще девять лет: вскоре Valve действительно выпустила новую игру с «Team Fortress» в названии, но это был всего лишь порт оригинального мода на движок Half-Life, а не полноценный сиквел. А все прочие релизы компании

на протяжении последующих нескольких лет оказались или дополнениями от сторонних разработчиков, или же доведенными до ума фанатскими модификациями HL.

«Сторонний разработчик» дополнений – это, конечно же, основанная выходцами из 3D Realms Gearbox Software, чьей дебютной работой стала Half-Life: Opposing Force. Вышедшая через год после оригинала, она удержала высочайшую планку качества и даже удостоилась нескольких наград от различных игровых изданий. Впечатляющая продолжительность, куча новых монстров и оружия и приятные добавки к мультиплееру заставили многих назвать Opposing Force идеальным аддоном. Куда прохладнее было встречено второе дополнение – Blue Shift. Оно представляло собой, по сути, лишь небольшой набор уровней для Half-Life, в которых не было ничего принципиально нового. Дело в том, что изначально Blue Shift планировалось выпустить не как самостоятельный PC-релиз, а в качестве дополнительного контента для Dreamcast-издания игры. Его тоже готовила Gearbox – но Sierra решила отменить выпуск Half-Life на умирающей приставке от Sega в самый последний момент, когда диск с игрой уже можно было отправлять в печать. HL все-таки была портирована на консоль – в конце 2001-го все та же Gearbox подготовила PS2-версию хита, куда в качестве бонуса вошел рассчитанный на кооперативное прохождение по split-screen аддон Decay. Его PC-вариант также был создан, но не увидел свет «по не зависящим от Gearbox причинам».

Пока Рэнди Питчфорд и его компания маялись с наследием Valve, моддерское коммьюнити тоже трудилось не покладая рук. Двое канадских студентов, Минь Ле и Джесс Клифф, сразу же после выхода Half-Life принялись за создание мода, посвященного борьбе спецназа с террористами. Минь, большой любитель современного оружия, ранее участвовал в создании модов Navy SEALs и Action Quake 2, но подустал от работы с движками Quake и захотел попробовать себя на новом поприще. Из вышедших в 98-м году игр Half-Life порадовала его технологичностью движка и реалистичностью сеттинга, и поэтому именно ее движок Минь решил выбрать в качестве основы для своего «контртеррористического» проекта. SDK «халфы», впрочем, вышел только через полгода после релиза игры – долгие месяцы ожидания неутомимый энтузиаст провел за моделированием, а затем всего за месяц написал весь код для мода. А его напарник, Клифф, в это время занимался поиском мастеров по созданию уровней.

Идея Half-Life: Counter-Strike была проста: игроки делятся на две команды – террористов и спецназ – которые для победы, помимо истребления всех противников (никакого респауна, реализм же!), могут выполнять зависящие от типа уровня задания вроде вывода заложников или подрыва взрывчатки. Первая бета мода увидела свет в июне 1999-го, и трудолюбивая парочка продолжала улучшать свою работу, выпуская по новой версии каждые два месяца. На четвертой бете проектом заинтересовалась Valve и предложила свою помощь – которая, конечно же, была принята. Пятую версию практически полностью сделала компания Barking Dog (будущая Rockstar Vancouver), активно сотрудничавшая с Sierra, а когда дело дошло до шестой, Valve купила права на Counter-Strike у Ле и Клиффа и пригласила их к себе на работу. К этому времени CS уже была самой популярной мультиплеерной игрой для компьютеров – пальму первенства она никому не уступила и по сей день. Всего Valve выпустила три ритейл-версии Counter-Strike: обычную, Condition Zero с одиночным режимом (чуть подробнее о ней – во врезке) и Source, выполненную на новом движке.

Как же без нового движка? Еще до завершения первой части Half-Life Valve начала трудиться над основой для своих следующих проектов. Вмешиваться в исходники еще не выпущенной игры было опасно, поэтому разработку кода разделили на две ветви: старую прозвали Goldsource, а новую – просто Source. Когда впоследствии пришло время дать

Действие всех трех дополнений к Half-Life происходит одновременно с событиями оригинала, рассказывая об инциденте с разных перспектив: коллег Гордона Фримена, охранника лаборатории и солдата, призванного зачистить местность.

Еще до завершения первой части Half-Life Valve начала трудиться над основой для следующих проектов.

ПОКА РЭНДИ ПИТЧФОРД И ЕГО КОМПАНИЯ МАЯЛИСЬ С НАСЛЕДИЕМ VALVE, МОДДЕРСКОЕ КОММЬЮНИТИ ТОЖЕ ТРУДИЛОСЬ НЕ ПОКЛАДАЯ РУК.

Героини Half-Life: Decay, сотрудницы Black Mesa.

Для большинства компаний выпуск игры обычно означает прекращение работы над ней – за исключением, разве что, DLC. Valve не такова. Она не только выпускает новый контент к тем играм, для которых это уместно, но и ставит перед собой цель перевести все свои релизы на более чем двадцать языков. Для этого задействованы силы комьюнити – так, автор этих строк сделал небольшой вклад в локализацию Alien Swarm. Также Valve проводит и работу над ошибками – не так давно некорректно переведенные ачивменты в Team Fortress 2 были исправлены.

Некондиция

Создание Counter-Strike: Condition Zero – дело, казалось бы, нехитрое: ее мультиплеерный компонент без изменений копирует оригинальную CS, и оставалось, по сути, сделать увлекательную кампанию, используя уже готовые наработки. Но не все оказалось так просто. Сама Valve в то время (2000 год) была слишком занята Team Fortress 2 и Half-Life 2, поэтому подыскала стороннюю студию для разработки Condition Zero – Rogue Entertainment. Разработчики American McGee's Alice взялись за дело, но внезапный уход из компании продюсера испугал Valve, и Rogue лишилась проекта, вскоре погибнув от безденежья. CZ перешла к Gearbox, которая начала с чистого листа, улучшила графику, добавила несколько новых моделек и пушек и начала разработку AI ботов для одиночной кампании. И все бы хорошо, да только не успела Gearbox к дедлайну (за полтора года!), и Valve решила вновь перенести разработку – на этот раз в Ritual Entertainment. Та работала оперативно (вместо специального AI для ботов она использовала скрипты и AI персонажей Half-Life), и уже через полгода Condition Zero ушла на золото, а рецензентам были отправлены ревью-копии. Valve увидела оценки прессы и ужаснулась. Производство дисков было отменено, созданное Ritual – вычеркнуто, и в итоге всю игру за четыре месяца доделывала маленькая студия Turtle Rock, взявшая за основу труды Gearbox. AI противников написал Майкл Бут, основатель Turtle Rock, а дюжина уровней от Ritual все-таки вошла в релиз в качестве отдельного режима под названием Deleted Scenes.

Гидра – одно из огромного множества существ, не попавших в финальную версию HL2. На ее создание было потрачено добрых полгода, и целые уровни были сделаны специально для нее. Тем не менее, практика показала, что, хотя смотреть на то, как Гидра расправляется с врагами, весьма забавно, сражаться с ней самому (с видом от первого лица!) – дело совсем невеселое. «Если дизайн не работает, значит, он не работает», – решили разработчики и отказались от этого монстра.

законченному движку официальное название, переименовывать его разработчики не стали. Постепенно Source надстраивали над его предшественником, что-то переписывая, что-то добавляя – например, были лицензированы физический движок Havok и формат сжатия звука MP3. Тем не менее, по словам Джона Кармака, в Source «все еще есть остатки раннего кода Quake». Source создавался с возможностью быстрого и легкого добавления новых функций. Для этого, само собой, нужна была система, которая позволяла бы эффективно распространять обновления.

И нужна она была не только движку – к Counter-Strike тоже регулярно выходили патчи, и каждый из них означал два-три дня простоя всего играющего коммьюнити! Valve, понимая, насколько каждый апдейт бьет по нервам геймеров, старалась сократить их количество – но это, в свою очередь, означало, что «заплатки» часто доставлялись не вовремя. Valve решила обратиться к компаниям-гигантам вроде Yahoo и Microsoft с просьбой разработать нужную им систему. «У нас был список того, что мы хотели: автоматические обновления, улучшенная защита от пиратства и читерства – а продавать игры через Сеть мы додумались позже, – рассказывает вице-президент по маркетингу Даг Ломбарди. – Мы обошли всех и сказали: «Ребят, вы что-то подобное не хотите сделать? Это нужно нашим играм сейчас, а значит, другим тоже скоро понадобится». Их ответ? «Это все в далеком будущем». Поэтому мы просто взяли и сделали это сами».

И сделали они Steam – сервис цифровой дистрибуции с защитой от пиратства, возможностью свободно изменять стоимость игр и регулярно выпускать к ним обновления. Его бета-тестерами стали любители Counter-Strike: в версии 1.6 онлайновый сервис World Opponent Network был заменен на более многофункциональный Steam, инсталляция которого была необходима для запуска игры. 1.6 стала последней «номерной» версией CS: все последующие патчи скачивались напрямую через новый сервис. Незадолго до выпуска Steam Valve зарегистрировалась как корпорация и переехала из Киркленда в Бельвью.

Valve занималась не только разработкой технологий – все эти годы кипела работа над второй частью Half-Life. Продумывались и отметались разные варианты развития сюжета, прорабатывалось множество локаций. В фаворе оказалась идея уроженца Софии Виктора Антонова, арт-директора игры, который предложил в качестве сеттинга использовать восточноевропейский город. О наполеоновских планах разработчиков и огромном количестве не вошедшего в релиз-версию игры контента вы можете прочитать во врезке.

Впервые широкой публике Half-Life 2 показали на E3 2003, к всеобщей радости. Гейб Ньюэлл объявил дату релиза – 30 сентября 2003 года, и настаивал на ней до последнего, сообщив о переносе лишь за неделю до запланированного

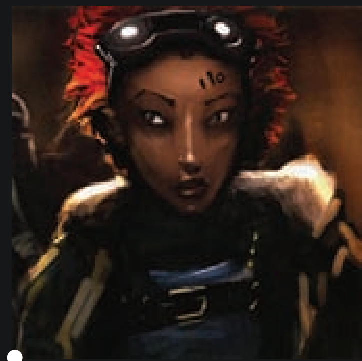
выхода игры. Внезапный перенос расстроил фанатов, но Valve в то время испытала гораздо большее потрясение. В сентябре некий хакер из Германии подобрал пароль к почтовому аккаунту Гейба Ньюэлла (пароль был – не смейтесь – просто «gaben»), получил доступ к внутренней сети Valve и утащил исходники Half-Life 2, которые впоследствии выложил в Сеть. Фанатам стало ясно, что игра была совершенно не доделана, а показанная на E3 демка, вопреки словам Гейба, была заскриптована.

Это фиаско было не единственным, что заботило Valve в те дни. Поглотившее Sierra издательство Vivendi подало на Valve в суд, утверждая, что та собирается с помощью Steam издавать HL2 в обход их контракта. Vivendi требовала передачи ей прав на Half-Life и запрета на издание HL2 через Steam. К счастью, решение суда оказалось в пользу Valve.

Проблемы у Half-Life 2 не закончились и с ее релизом. Она требовала обязательной активации через Steam, даже для ритейл-копий. Сервера Steam падали, не справлялись с трафиком, начинали медленную докачку каких-то апдейтов; наконец, просто отказывали в регистрации CD-ключей, и пользователям приходилось ждать по две недели, чтобы наконец-то сыграть в долгожданный хит.

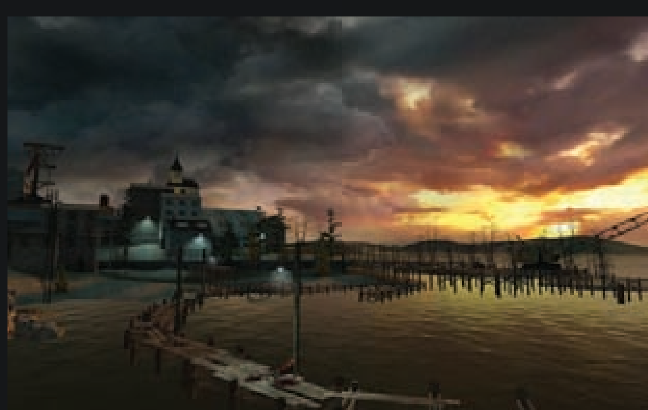
Впрочем, если первый блин у Steam действительно вышел комом, то Half-Life 2, несомненно, удалась. Она не смогла произвести той революции, что в свое время устроила первая часть, но позволила жанру сделать еще несколько больших шагов вперед – и, так же как HL1, ввела моду на скриптовые сценки, HL2 ознаменовала начало популярности физических движков в играх. Havok в ней использовался не только для красоты, но и непосредственно в самом геймплее: главным оружием героя стала гравитационная пушка, позволяющая притягивать и отбрасывать всевозможные объекты, превращая их таким образом в снаряды. Как и первая часть, Half-Life 2 удостоилась уймы наград, и даже сейчас, шесть лет спустя, многие люди считают ее лучшей компьютерной игрой в мире.

После Half-Life 2 Valve решила больше не тянуть с релизами, а сделать ставку на модель Counter-Strike, к которой, как вы помните, часто выходили патчи и обновления. Поэтому была анонсирована трилогия коротких и недорогих эпизодов, продолжающих историю HL2. Планировалось, что разработка минисиквелов (каждый длиной в пять часов) не займет много времени – они должны были выходить раз в год, и всю сюжетную арку планировалось завершить к концу 2007-го. Но Valve, в своих лучших традициях, задержала первый эпизод на год, второй – на два, а третьего мы ждем и по сей день. Возможно, дело в том, что разработка первых двух велась параллельно, и за это время, как водится, накопилась куча новых идей для заключительной части, реализация



Ранний концепт-арт Аликс.

Значительное время главный герой Blue Shift, Барни, следует указаниям доктора Розенберга.



Изначально Рэйвенхольм был портовым городом.

Обе части Half-Life были портированы на приставки (первая – на PS2, вторая – на Xbox), но всерьез за консоли Valve взялась лишь с The Orange Box. И сразу определилась с любимчиком – на Xbox 360 разработка была легкой и приятной, а PS3 удостоилась множества нелестных эпитетов. «PS3 – это полнейшая катастрофа», – говорил Гейб Ньюэлл и предлагал Sony вообще отказаться от этой платформы и все переделать с нуля. «Оранжевая коробка» на PS3 была портирована силами Electronic Arts, а не Valve, и обе части Left 4 Dead вышли только на PC и Xbox 360. Со временем, однако, Гейб изменил свою позицию: PS3 оказалась более открытой платформой для разработки, нежели Xbox 360 (в первую очередь, надо полагать, в вопросах сетевых технологий), и, когда Sony позволила Valve перенести на PS3 некоторые особенности Steam, последняя наняла-таки людей, способных управиться со сложной архитектурой консоли, и объявила, что PS3-версия Portal 2 будет лучшей из консольных.

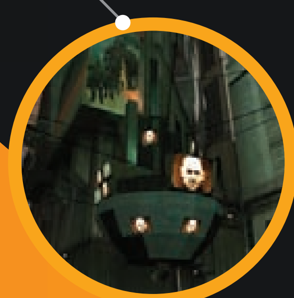
Помимо Counter-Strike был еще один мод для Half-Life, удостоившийся пристального внимания Valve, – Day of Defeat, командный шутер про Вторую мировую. Как и в случае с CS, команда разработчиков присоединилась к Valve, где довела свое творение до ума. Издателем Day of Defeat выступила Activision, которая через какие-то полгода выпустила свою собственную игру о противостоянии фашистской Германии – Call of Duty.

Вырезанный из финальной версии HL2 уровень с побережьем был впоследствии распространен через Steam бесплатно, для демонстрации появившейся в Source технологии HDR.

ИСТОРИЯ TEAM FORTRESS 2 КУДА ДЛИННЕЕ, И НАЧАЛАСЬ ОНА ЕЩЕ ТОГДА, КОГДА HL2 ДАЖЕ НЕ БЫЛО В ПЛАНАХ.

Между неожиданным появлением Гордона Фримена на поезде в Город 17 и падением Цитадели проходит всего три дня.

Улицы города 17. На экранах – лицо Консула.



которых потребовала значительных сил. В любом случае, этого мы не узнаем до выхода Half-Life 2: Episode Three, дата релиза которого предусмотрительно не объявлена.

Про Episode Two, кстати, стоит упомянуть, что он вышел не отдельно (хотя желающие, конечно, могли приобрести только этот эпизод – но желающих, надо думать, было немного), а в бандле невиданной щедрости – The Orange Box. В него вошла сама Half-Life 2, Episode One, Episode Two и еще две новинки – Team Fortress 2 и Portal. И все это продавалось по цене одной игры!

Повод вспомнить Portal как раз представился в предыдущем номере, где вы могли найти превью второй части игры. Хотя, с другой стороны, такие игры и не забываются. Что же до Team Fortress 2, то ее история куда длиннее, и началась она еще тогда, когда HL2 даже

Большинство созданных пользователями карт для Left 4 Dead выполнены в духе игры, но есть и исключения. Например, кампания в виде подземелья из The Legend of Zelda – с запертыми дверьми, ключами и даже оригинальными монстрами. Вот додонго, их нужно взрывать с помощью баллонов.

Alien Swarm был модом для Unreal Tournament 2004. Затем Valve поглотила его разработчиков и недавно выпустила доработанную Source-версию этого кооперативного шутера. Обзор этого совершенно бесплатного релиза был в предыдущем номере «СИ».

не было в планах. Ее анонсировали еще в 98-м, а демоверсия на E3'99 удостоилась наград как лучшая онлайновая игра и лучший экшн. Озаглавленная тогда Team Fortress 2: Brotherhood of Arms, она заметно отличалась от предшественницы гораздо более строгим и реалистичным дизайном. Геймплей соответствовал: планировалась командная иерархия с возможностью командира смотреть на поле боя с высоты птичьего полета и раздавать приказы по войс-чату.

Но от «Братства» разработчики отказались, и последним известием, касающимся долгожданного сиквела Team Fortress, была новость о переводе разработки на новый движок – Source. Затем – многолетняя тишина. TF2 уже было почти приравняли к Duke Nukem Forever, когда наконец в 2006-м Valve продемонстрировала новый, мультяшный дизайн игры. Робин Уокер, соавтор оригинальной Team Fortress и глава разработки TF2, впоследствии поведал, что Valve втихую создала «три или четыре разные игры», пока не добилась желаемого результата.

TF2 – это командный мультиплеерный шутер без толики реализма. Игроки выбирают себе один из девяти классов, стиль игры за каждый из которых смело можно назвать уникальным, и выходят на поле боя. Здесь, в отличие от Counter-Strike, смерть – лишь временная помеха, и уже через несколько секунд можно снова вернуться к любимому занятию. TF2 – это увлекательнейший FPS-сэндбокс с неисчислимым количеством различных игровых ситуаций.

А еще Team Fortress 2 наглядно демонстрирует полезность Steam: с релиза игры не прошло и трех лет, а к ней уже вышло почти полторы сотни патчей. Размер игры увеличился вдвое, число доступного оружия – втрое, количество официальных карт – с 6 до 39, а ачивментов – с 17 до, страшно подумать, 364! Даже сейчас, когда каждый из девяти классов получил по большому апдейту, команда Робина Уокера не собирается бросать TF2 – уже анонсировано следующее крупное обновление, которое добавит еще больше вариативности в игровой процесс.

Пока Valve занималась комплектацией своей «Оранжевой коробки», Майкл

Дизайн выживших в Left 4 Dead постепенно менялся. Особенно сильно это сказалось на Фрэнсисе и Луисе.

Согласно замыслу разработчиков, к Рэйвенхольму у игрока должны были закончиться патроны. А это означало переход на гравипушку и активное использование элементов окружения.

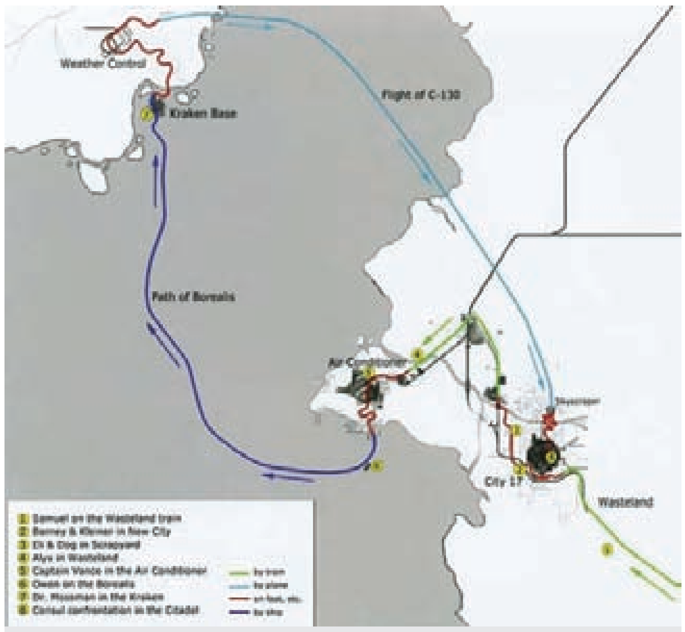
Бут, основатель Turtle Rock Studios и автор AI ботов Counter-Strike: Condition Zero, экспериментировал со своим творением и обнаружил, что обороняться от толпы врагов, вооруженных только ножами, весьма забавно. Так была рождена концепция геймплея для будущей игры. Боты превратились в не теряющих популярности уже много лет зомби (Бут – большой поклонник «28 дней спустя», и это заметно), а команда игроков сократилась до четырех. Проектом, озаглавленным Terror, заинтересовалась Valve, но Майкл отказался переезжать в Сиэтл и собрал свою собственную команду для разработки кооперативной игры про зомби-апокалипсис. Valve оказывала посильную помощь, а в конце концов все-таки взяла и приобрела всю студию целиком. Она закончила работу над Left 4 Dead как Valve South, но, когда было принято решение о создании сиквела (особенно сильно этого хотела Ким Свифт, возглавлявшая разработку Portal), калифорнийскую команду пригласили переехать на север, в штат Вашингтон, и многие согласились, знаменуя конец Turtle Rock.

Left 4 Dead 2 удивил многих. Чтобы вечно все откладывающая, доводящая до ума свои игры годами Valve выпустила полноценный сиквел через 12

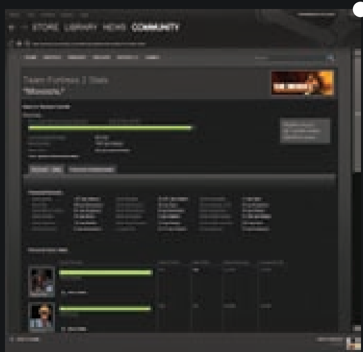
Valve перебрала много вариантов обложки Left 4 Dead. Тот, что был показан публике (его как раз можно видеть на картинке), напоминал нынешний – на нем была изображена правая рука, очевидно, мертвого человека с откушенным большим пальцем. Только благодаря «голосу из зала» Valve поняла, что руку стоит поменять на левую, чтобы обложка отражала все три слова названия.

Half-Life 2: отвергнутый сценарий

Отправной точкой в маршруте Гордона, так же как и в релиз-версии, был поезд, направляющийся в город 17, – но эта поездка должна была быть гораздо длиннее и познавательнее. Так, со сложившейся на Земле ситуацией героя знакомили и виды из окна (монстры на руинах человеческой цивилизации), и Самуэль, попутчик Гордона, рассказывающий ему про отравленный воздух и делящийся запасным респиратором. По прибытии маршрут Фримена до лаборатории доктора Кляйнера был весьма долгим – Гордон посещал различные фабрики, на которых трудились горожане всех возрастов, а также место под названием Manhack Arcade, где люди, якобы играющие в видеоигры, на деле управляли машинами, убивающими горожан на улицах. По пути игрок знакомился и с правителем Земли – безымянным Консулом, чьи агитационные постеры и видеотрансляции встречались на каждом углу. Доктор Кляйнер направлял героя на базу под названием «Кракен», которой руководила Хелена Моссман, также член сопротивления. По дороге Гордону встречался Илай Максвелл, живущий в глуши изобретатель гравитационной пушки и хозяин собранного им же робота по имени Пес. Дальше путь лежал через пещеры, где обитали гигантские муравьиные львы, а затем – на поезде по дну высохшего моря до депо, где Гордон разрушает фабрику вертолетов, и далее – до захватнического сооружения, отравляющего воздух планеты. Там бородатый доктор встречал Аликс и ее отца, капитана Вэнса, и с их помощью уничтожал этот символ порабощения Земли, что дало толчок массовому восстанию в городе 17. Оттуда Гордон направился на застрявший во льдах корабль «Бореалис», а затем, наконец, – на находящуюся на далеком севере подводную повстанческую базу «Кракен». Вместе с капитаном Вэнсом и другими членами сопротивления Фримен брал штурмом еще одну инопланетную постройку, лишающую атмосферу кислорода, после чего вместе с Аликс возвращался на самолете в город 17, где (страшно подумать) врезался в небоскреб. Аликс похищали вражеские силы, Гордон сражался с повстанцами на улицах города, штурмовал Цитадель и, добравшись до самого Консула, обнаруживал предательство Хелены Моссман. Чем игра заканчивалась изначально, неизвестно.



Left 4 Dead старался быть похожим на фильм-ужастик – это было очень хорошо заметно. Единственное, что негативно сказывалось на мрачной атмосфере, – это, как ни странно, именно кооперативный мультиплеер с войс-чатом.



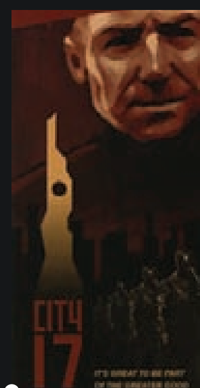
Steam собирает подробнейшую статистику по вашим игровым действиям. Всегда можно посмотреть на результаты своих подвигов и сравнить их с достижениями товарищей – одними ачивментами тут дело не ограничивается.

Гейб Ньюэлл про эпизоды Half-Life 2: «Оригинальная Half-Life потребовала два года разработки. С гораздо большей командой мы занимались созданием Half-Life 2 на протяжении шести лет, так что мы подумали, что если этот тренд продолжится, то Half-Life 3 выйдет, когда мы все будем пенсионерами».

Что в имени тебе моем?

Рассказывает Марк Лэйдло: «Мы ходили кругами, пытаясь определиться с именем протагониста. Я решил, что оно должно напоминать какого-нибудь известного ученого, поэтому я взял имя физика и философа Фримена Дайсона и совместил его с французским математиком Жюлем Анри Пуанкаре. Я гордо возгласил «Дайсон Пуанкаре», на что Гейб моментально ответил «Гордон Фримен», и всё. Как большая часть важнейших обсуждений по созданию игры в те дни, все это случилось в обеденный перерыв, в машине Гейба, по дороге в наш любимый японский ресторан».

Движок Source не обрел большой популярности у разработчиков игр, зато моддерское комьюнити приняло его с радостью. Garry's Mod позволяет творить с любимыми модельками из игр все, что заблагорассудится.



Захватническая пропаганда.

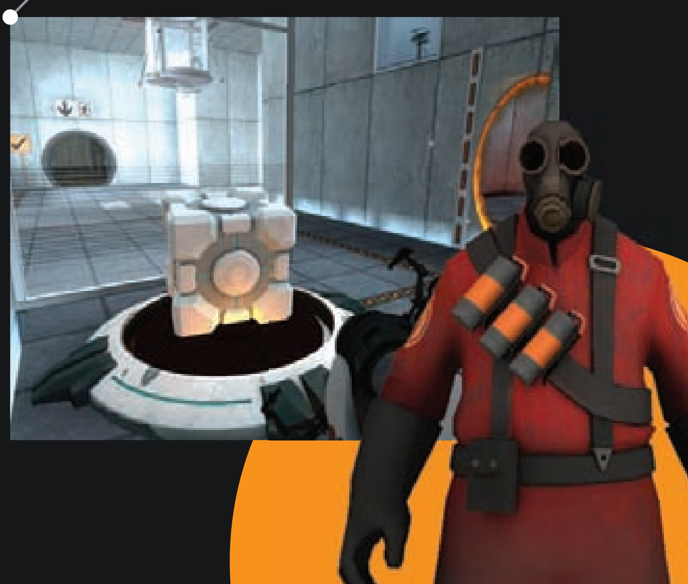
месяцев после релиза оригинала – неслыханно! Более того, к первой части разработчики обещали регулярный выпуск новых кампаний и прочих приятных дополнений – и выпуск продолжения, несомненно, сказался на этих планах. Негодующие поклонники L4D создали группу бойкота L4D2, но, как впоследствии оказалось, процент купивших L4D2 в этой группе был выше, чем где-либо еще.

Left 4 Dead – по сути, тоже командный шутер. С одной стороны – четверка вооруженных героев, с другой – орды живых мертвецов, и среди них – четверка управляемых игроками особых зомби. Их основные атаки обычно оставляют людей в беспомощном состоянии (пригвожденными к земле под весом врага, например), и в таком случае жертве остается лишь надеяться на помощь напарников – иначе смерть. Таким образом, слаженная работа требуется от обеих команд: люди должны держаться вместе и постоянно друг друга выручать, а зомби – нападать по возможности одновременно, разделяя команду противников и по возможности мешая им вернуться в строй. За столь грамотный подход к организации кооперативного мультиплеера дилогия Left 4 Dead удостоилась многих наград.

С бамп-мэппингом разработчикам Half-Life 2 помогал Бэй Рэйтт, создатель лицевой анимации Горлума из «Властелина колец».

Секрет успеха Portal, как и других продуктов Valve, прост: каждый уровень проходил многократное тестирование, затем получал исправления в тех местах, где игроки чувствовали дискомфорт, и процесс повторялся снова и снова до достижения идеального результата.

Чего же нам ждать от Valve в будущем? Про уже анонсированную Portal 2 вы, конечно, уже знаете. Ожидание Episode Three – то есть, развязки всей HL2 – длится уже три года, и хочется верить, что оно не будет столь же длинным, как в случае с TF2. Дополнения для TF2, L4D, L4D2 и Alien Swarm – тоже дело решенное. Насчет по крайней мере одного проекта Valve, еще не заявленного официально, уже можно говорить с уверенностью – DotA. В прошлом году Valve наняла IceFrog, разработчика мегапопулярного мода Defense of the Ancients для WarCraft III, а в этом – зарегистрировала торговую марку «DOTA». Актер Джон



Сент-Джон, голос Дюка Нюкема, также недавно подтвердил, что работал с Valve над «Дотой». Как знать, может быть, нас ждет переворот в жанре RTS?

Как бы то ни было, позиции Valve сегодня прочны как никогда. Steam – самая популярная система цифровой дистрибуции на PC, практически монополист. На ней выходят практически все современные хиты – от Modern Warfare и Brink до Plants & Zombies и Civilization. Ее эволюция из простого магазина в социальную сеть еще больше укрепила в умах геймеров ассоциацию «PC-гейминг = Steam».

А еще Valve любит своих потребителей – и эта любовь взаимна. Пусть коммьюнити и начинает ныть по поводу каждого спорного апдейта TF2 или отсутствия поддержки Left 4 Dead, оно все равно остается лояльным Valve. И многочисленные шуточки в адрес Гейба произносятся не со злом, а с любовью – даже самыми циничными обитателями Сети.

Valve – образец того, какой должна быть компания-разработчик. Она – уникум, но было бы замечательно, если бы она стала примером для подражания. Хотя бы в чем-то. **СИ**

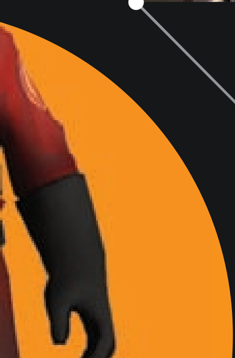
TF2 со временем обросла таким количеством нововведений, что в подобных скриншотах неподготовленный человек может и запутаться. Беспокоиться не стоит: игра более чем доступна любому игроку без аллергии на шутеры.

Утекшую в Сеть «сырую» версию Half-Life 2 фанаты постарались сделать как можно более целостной и играбельной – ее можно скачать в качестве мода Missing Information. Valve против такого использования ее материалов не возражает.

Cinematic Mod – фанатское творение для обладателей мощных компьютеров, жалующихся, что графика в HL2 устарела.

Еще за полгода до релиза Team Fortress 2 внешне отличалась от ее нынешнего вида.

Уже в первые месяцы после релиза к Team Fortress 2 вышло множество самодельных карт – одна другой краше.



Наталья
Одинцова

В Японии обожают Микки Мауса и студию Уолта Диснея. Чтобы убедиться в этом, достаточно сесть на поезд до выставочного комплекса Макухари Мессе – даже в те дни, когда проходит Tokyo Game Show и на нее пускают обычных посетителей, – и увидеть, как вагоны стремительно пустеют еще за несколько станций до заветной остановки. Сколько бы людей ни рвалось отстоять несколько часов в очереди к демоюнитам с новой Monster Hunter, в Токио всегда найдется немало тех, кто захочет провести это время среди аттракционов Диснейленда, который находится как раз на той же ветке. И на обратном пути парк развлечений вновь напомнит о себе: пассажирами в фирменных мышиных ушках и с гигантскими сумками, способными вместить не меньше десятка плюшевых Стичей и Винни-Пухов.

Kingdom Hearts:

как, о чем и для кого

Неудивительно, что Синдзи Хасимото, будущий продюсер Kingdom Hearts, как-то подкинул знакомому топ-менеджеру Disney идею о сотрудничестве. В тот момент он сам еще не представлял, что его предложение обернется грандиозным кроссоувером – игрой, в которой Гуфи, Белоснежке и Жасмин предстоит делить сцену как с Клаудом и Айрис, так и с оригинальными персонажами. «В Square сперва хотели сделать RPG с Микки Маусом в главной роли, а в Disney считали более удачным кандидатом Дональда Дака, – вспоминает Тецуя Номура, глава проекта. – Мне же оба варианта не нравились. Так что я сделал свой – так, чтобы «актеров» было много, но ни один не затмевал остальных». Коллеги сперва отреагировали с удивлением: сомневались, что диснеевцам придется по вкусу подобное соседство (ладно бы Скволл, но какие-то неизвестные Сора, Рику и Кайри!). Вот и ответственный за анимацию моделей Тацуя Кандо свидетельствует, что, впервые услышав о задумке Номуры, воскликнул: «Это невозможно!» Тем не менее, концепцию в итоге одобрили, а результаты продаж первой Kingdom Hearts (на прилавках она окажется в 2002-м) превзошли все ожидания создателей: на родине количество проданных копий составит 1.24 млн, а в Штатах – 3.45 млн (в Европе – около 800 тыс.).

Не только для детей

До сих пор фанаты то и дело ожесточенно спорят, кому сериал обязан популярностью – героям Final Fantasy или же диснеевским персонажам. Пока первую часть все еще делали, скептиков куда больше заботило, насколько присутствие мультяшных знаменитостей скажется на геймплее и сюжете. Казалось бы, удачные, интересные не только малышне игры по лицензии Disney – не такая уж редкость: достаточно вспомнить первую Toy Story или Mickey Mania. Но известие о новой затее Square (а официальный анонс состоялся на E3 в 2001-м, пока компания существовала независимо от Enix) чаще вызывало недоверие, чем восторг – дескать, чего путного может выйти из разработки, наверняка заточенной под восьмилетних. Кто-то сомневался и в том, что в «детской сказочке» возможны эпизоды, схожие по накалу эмоций со смертью Айрис (вспоминая, разумеется, в первую очередь об ужимках Плуто, а не, скажем, о трагической гибели отца Симбы в «Короле-Льве»).

Действительно, сперва историю Kingdom Hearts решили сделать бесхитростной, по принципу «лишь бы была», и сосредоточиться главным образом на игровом процессе. Мол, победите злую королеву из «Спящей красавицы» и ее приспешников – и точка, никаких недосказанностей и «истинных злодеев». Но, как позднее вспоминал в интервью глава проекта Тецуя Номура, в дело вмешался Хиронобу Сакагути (в Kingdom Hearts ему досталась роль исполнительного продюсера). И указал коллегам, что провал неизбежен, если не метить в одну лигу с Final Fantasy. Номура настолько проникся его словами, что и сам впоследствии начал озвучивать ту же концепцию: если подходить к разработке с расчетом угодить, главным образом, дошкольникам (или же, как вариант, иностранцам), велик шанс, что дети примут такую новинку в штыки. А вот интересная самим авторам, увлекательная игра способна зацепить кого угодно.

По велению души

С выбором жанра дела обстояли куда проще: Номура изначально хотел сделать RPG с элементами экшна, хотя и признавал, что соотечественники больше ценят возможность поразмыслить над

Kingdom Hearts (PS2)

Kingdom Hearts (PS2)

Хотя фэны надеются, что о прошлом участников Организации XIII поведают в будущих Kingdom Hearts, Номура заявил, что подробно (как в случае с Роксасом) не будет рассказывать, как они докатились до жизни такой. Но отдельные эпизоды непременно куда-нибудь да включит.

очередным ходом, чем увидеть, как герой моментально реагирует на приказ. В это легко веришь, особенно когда сверяешься на vgchartz с результатами продаж Xenogears и Vagrant Story. Обе – оригинальные RPG, не сиквелы известных сериалов, обе вышли для PS one в один и тот же год (2001-й) и были высоко оценены критиками, но в Японии первая разошлась почти втрое большим тиражом. Тем не менее, Номура оставался непреклонен: «Даже участвуя в создании новой Final Fantasy, я всегда думаю – как бы сделать бои более динамичными и одновременно не переборщить, не отпугнуть тех, кому нравятся пошаговые сражения. Kingdom Hearts для меня – идеальная площадка для экспериментов в этом направлении, возможность проверить, насколько удачно мне удастся вплести элементы экшна в ролевую игру и не получить на выходе что-нибудь, привлекательное только для западной аудитории».

Наброски будущей action-RPG – без привязки к диснеевским героям – он сделал чуть ли не пока участвовал в создании FF VII, то есть, задолго до февраля 2000-го, которым принято датировать начало работы над проектом. Еще до того, как определиться с персонажами и порядком событий, Номура придумал «киблейды», которые можно использовать не только как оружие, но и как ключи. На этой особенности он уже тогда планировал выстроить всю игру и с радостью ухватился за возможность реализовать накопившиеся идеи, когда Хасимото и Сакагути в его присутствии завели речь о том, как хорошо было бы сделать что-нибудь совместно с Disney. Также, по его словам, за него (пусть и не успевшего к тому моменту зарекомендовать себя как руководитель) ратовала команда, отказавшись от назначенного сперва начальника.

Не отступать и не сдаваться: переговоры с Disney

По свидетельству Кандо, пока концепцию Kingdom Hearts окончательно утвердили, прошло около года – все это время Номура в одиночку уговаривал Disney дать добро на воплощение в жизнь его идей. «Мы знали, как в этой компании ревностно оберегают свою интеллектуальную собственность, так что у нас сложилось определенное представление о том, на что можно получить разрешение, а на что нет, – замечает Кандо. – Часто подобные стереотипы как будто подчиняли нас себе. Но Номура решился действовать наперекор стереотипам, и результат оказался просто потрясающим. Мы только и говорили: «Надо же? И это одобрили?» Сам же глава проекта считает, что ему помогли настойчивость и незнание английского:

Kingdom Hearts II (PS2)

Kingdom Hearts II (PS2)

Kingdom Hearts 3D

Для 3DS выпуск Kingdom Hearts стали делать по двум причинам. Во-первых, в Nintendo всячески приветствовали эту идею, а во-вторых, Номура был убежден, что команде удастся в полной мере задействовать возможности консоли. Разработку, судя по всему, поручили осакскому подразделению, занимавшемуся Birth by Sleep. Как именно объемность декораций скажется на прохождении, Номура пояснять не торопится, ограничившись словом-намеком «падение» и отсылкой к ролику, который в Square Enix подготовили к E3, – мол, в нем можно подобное заметить. Загвоздка в том, что самый подходящий под описание отрывок – десяток как будто спящих клонов Соры валится с неба – выглядит красивой сценой, но никак не иллюстрацией геймплея.

Как и в случае с остальными выпусками, историю Kingdom Hearts 3D впишут в уже существующую хронологию событий. Но пока можно лишь гадать, происходит ли все после Kingdom Hearts II. А вот насчет главных героев сомнений нет: это Сора и Рику. Двух раздельных сценариев (как в Birth by Sleep или Chain of Memories) для них не предусмотрят: Номура поведал, что возможность переключаться между персонажами – ключевая для геймплея. И заодно рассказал, что лейтмотив игры – «доверие».

ТЕЦУЯ НОМУРА: «ВОЗМОЖНО, ЕСЛИ БЫ Я ГОВОРИЛ С ДИСНЕЕВЦАМИ НА ОДНОМ ЯЗЫКЕ, ТО СДАЛСЯ БЫ ПОСЛЕ НЕСКОЛЬКИХ ПОПЫТОК».

«Возможно, если бы я говорил с диснеевцами на одном языке, то сдался бы после нескольких попыток. Но в той ситуации мне ничего не оставалось, как снова и снова предлагать свой план. Почему-то я был уверен, что, несмотря на любые возражения, придумаю, какими логическими доводами переубедить собеседников». Кое в чем, он, конечно, пошел на уступки. Так, например, пришлось отказаться от идеи придать «киблейдам» вид бензопилы. «Когда я впервые показывал Disney свои наработки, то продемонстрировал и этот набросок. У всех собравшихся лица перекосились, и повисла мертвая тишина, – вспоминает он. – И я подумал: «Да, видимо, такое не пройдет». В итоге все сложилось удачно: в Disney не выдвинули жестких требований к сценарию и не предъявили геймдизайнерам список правил в духе «что можно сделать с Гуфи, а что – нет». По крайней мере, так утверждает Номура: «Им не пришлось вести нас за руку. Мы просто старались наилучшим образом представить диснеевских персонажей. Самым важным было не выйти за рамки уже созданных образов, сочинить такие диалоги, чтобы оправдать ожидания всех, кто хорошо знает этих героев». Сценарий подготовил Кацухигэ Нодзима (он же, совместно с Есинори Китасе, придумывал перипетии FF VII и приложил руку к почти всем последующим Final Fantasy, за исключением девятого и двенадцатого выпуска). «Трудно поверить, но даже самых жизнерадостных и комичных оказалось не так уж сложно вписать в наш сюжет, – рассказывает Номура, – хотя у нас зачастую события принимают довольно серьезный оборот. Они участвуют в происходящем и при этом остаются самими собой – так их характеры раскрываются наиболее полно». Тем не менее, совсем уж без договоренностей не обходится: например, Микки Мауса позволили задействовать только в одной сцене. Правообладатели предложили, чтобы он появлялся где-нибудь в толпе горожан, но Номура решил, что лучше показать знаменитость крупным планом – в финале игры.

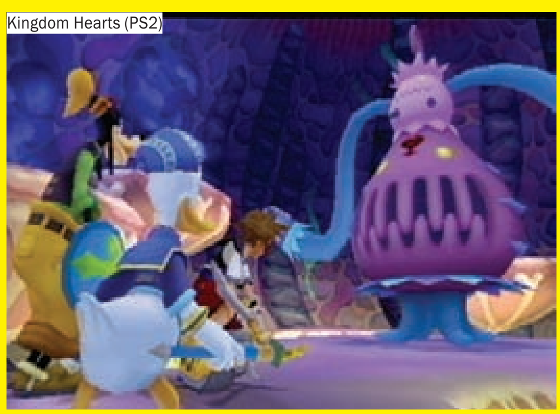
Одобрение требовалось получить и на локации – в Kingdom Hearts предстояло путешествовать между мирами, большинство из которых – копии уже придуманных в Disney, с теми же обитателями. Предполагалось, что протагонисты мультфильмов присоединятся к команде, когда та забредет в их края: скажем, в Аграбе в отряде появится Аладдин, а в Атлантике – Ариэль. В финальной игре, тем не менее, нашлись три исключения – Страна Чудес, Монстро (по мотивам «Пиноккио») и Колизей из «Приключений Геракла». От Disney предложений насчет возможных миров-кандидатов не поступало – Номура составил список из более чем двадцати вариантов, посовещавшись с командой, сократил его, а потом начал утверждать получившийся комплект у партнеров. «Главный критерий – популярность. Мы выбираем в первую очередь знакомые широкой публике миры, населенные персонажами, с которыми, на наш взгляд, получатся интересные игровые эпизоды, – делился он подробностями в интервью. – А еще следим за тем, чтобы не было пересечений по антуражу. Прикидываем, какие категории могут быть: скажем, «буйство растительности», «готика», «ближайшее будущее», а потом проводим сортировку. Вот, например, в перечень идей для первой игры у нас попали и «Тарзан», и «Книга джунглей». Но действие в обоих случаях разворачивается в примерно одинаковом мире, и тогда я, посоветовавшись с коллегами, сделал выбор в пользу «Тар-

Финальный замес

Обе Kingdom Hearts с подзаголовком Final Mix – переизданные только для Японии выпуски с английской озвучкой (и японскими субтитрами), а также различными дополнительными «плюшками» – как теми, которые присутствовали в американских изданиях (вроде дополнительных боссов), так и представленными впервые (вроде дополнительных возможностей персонажей или новых секретных фильмов).

Kingdom Hearts (PS2)

Kingdom Hearts (PS2)



зана». Какие-то предложения в Disney отвергли; тогда Номура продумал новые варианты, снова встретился с представителями компании, и так до той поры, пока не получил согласие на нужное число миров.

От популярности среди фанатов также зависело, кто из персонажей Final Fantasy появится в Kingdom Hearts, но Номура не решился использовать тех, чей дизайн не придумывал сам (то есть, за бортом остаются все, кого изначально рисовал Ёситака Амано). Выбранные звезды, в отличие от Дональда и Гуфи, не присоединяются к Соре в боях (во второй части эта ситуация изменилась), но большинство так или иначе его поддерживает – делится информацией или учит, как Айрис, новому заклинанию. Кроме нее, в игре также нашлось место для Клауда, Юффи, Сида, Сефирота, Скволла (под именем Леона), Сельфи, Тидуса и Вакки, а заодно и для муглов. Для справки – от Disney в «актерский состав» в итоге попало где-то 90 героев.

Дела сердечные

Лейтмотив Kingdom Hearts – «у всего живого есть сердце», будь то человек, зверь или целый мир; Номура даже высказался на эту тему в «секретных файлах», опубликованных в книге, которую приложили к коллекционному изданию Kingdom Hearts II Final Mix+ (получили его только японцы). Поэтому, согласно сюжету, во всем живом может поселиться как свет, так и тьма. Носитель сердца, переполненного «темнотой», превращается в Бессердечного. Такое существо действует по воле инстинктов, подчиняется только тем, в ком чует силу, и стремится лишь к одному – увеличить число себе подобных, пожирая чужие сердца (в том числе и те, которые принадлежат мирам). Уничтожить его можно при помощи «киблейда». Ни в первой Kingdom Hearts, ни в последующих так и не объяснили, кто и как изобрел оружие, наделенное свойствами ключа, меча и волшебной палочки, но известно, что абы кому в руки оно не дается, выбирая исключительно хозяев с сильным сердцем. Вроде Соры, оригинального персонажа, который перечеркнул шансы Микки Мауса и Дональда Дака получить главную роль. Номура любит повторять, что в этом герое нет ничего из ряда вон выходящего – обычный жизнерадостный подросток, не Избранный какой-нибудь, не «мальчик, который выжил», но в эту «обыкновенность» верится с трудом – уже потому, что про разборчивость киблейдов сообщили сразу же (а в Birth by Sleep Номура развил тему судьбы).

Kingdom Hearts II (PS2)

ТЕЦУЯ НОМУРА: «НЕВАЖНО, ИДЕТ ЛИ РЕЧЬ О МАНГЕ, АНИМЕ ИЛИ ОБ ИГРЕ – ВСЕГДА ДОЛЖЕН ОСТАВАТЬСЯ ПРОСТОР ДЛЯ ДОГАДОК».

Недомолвки и недоговоренности в сценарии оставили намеренно. «Неважно, идет ли речь о манге, аниме или об игре – всегда должен оставаться простор для догадок и теорий, – утверждает Номура. – Скажем, в покере существуют правила, но участникам приходится постоянно просчитывать варианты, гадать над ходом соперника. Вот мне и хочется делать игры, проходя которые можно было бы дать волю воображению. А раскрывать все секреты и сыпать объяснениями я не люблю». Авторы не рассчитывали, что новинка положит начало сериалу, но все же добавили в нее секретный ролик, намекая, что история далека от завершения. «Ни я, ни мои коллеги как-то не задумывались в те годы, что будет спрос на сиквел. Мы все горели идеей заняться следующей Final Fantasy, – признавался Номура в интервью. – Вообще я считаю, что если игру раскупают плохо, продолжения быть не должно. Если бы оказалось, что еще одна Kingdom Hearts мало кого интересует, то какие-то тайны остались бы неразрешенными, и, на мой взгляд, ничего плохого в этом нет. Фэнам все равно было бы весело додумывать объяснения. Даже когда игра стареет, она все равно радует людей, так что вполне можно было бы остановиться и на первой части».

По просьбам геймеров

Такое мнение можно услышать и сейчас:

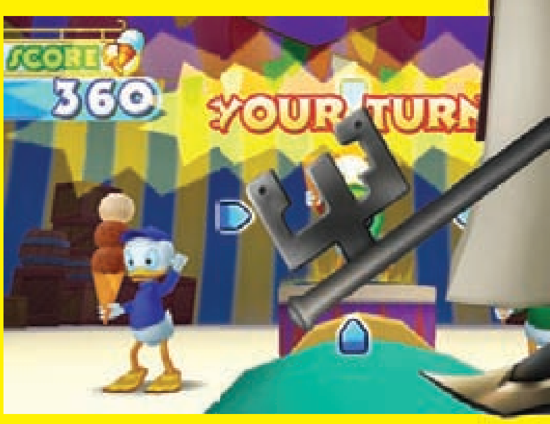
мол, идея кроссовера была хороша для одной RPG, но не для целого цикла – в союзе Disney и Square давно нет того очарования новизны, которым подкупала оригинальная Kingdom Hearts. Но голосов в пользу новых выпусков всегда набирается достаточно. Осенью 2002-го в Square наводили лоск на Kingdom Hearts Final Mix, специальное переиздание первой части для Японии, и одновременно строили планы насчет Kingdom Hearts II. Проводили мозговые штурмы, обдумывали концепцию и пришли к идее подготовить еще и Kingdom Hearts: Chain of Memories для GBA. К разработке привлекли студию Jupiter, у которой уже был опыт создания игр для консолей Nintendo (впоследствии к ней же обратились в связи с The World Ends With You для DS). Обе новинки анонсировали на TGS в 2003-м, но Chain of Memories вышла первой. Так как она предназначалась для портативной приставки, с ней удалось управиться в более сжатые сроки и опубликовать уже в 2004-м. «Когда мне впервые предложили заняться Kingdom Hearts для GBA, я отнесся к идее перехода от 3D к 2D довольно скептически. Но потом все чаще стал слышать от других, что, дескать, дети мечтают увидеть на GBA Kingdom Hearts, – вспоминает Номура. – И тогда подумал: «Значит, нельзя их подводить». Он не считал проект проходным и относился к нему со всей серьезностью, хотя подчеркивал, что речь идет о промежуточном эпизоде – интересном как самостоятельное повествование (в том числе и для тех, кто не видел оригинал), но не настолько важном, чтобы, не пройдя его, нельзя было разобраться в Kingdom Hearts II.

С геймплеем определились еще до того, как вплотную заняться сюжетом.

Kingdom Hearts II (PS2)

Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)

Имена участников Организации XIII – анаграмма из тех имен, которые они носили до тесного общения с Тьмой, плюс буква «х». А вот с Мастером Эракусом из Birth By Sleep дела обстоят еще интересней: он похож на Хиронобу Сакагути, а его имя – анаграмма на Square.



Любимые персонажи Тецуи Номуры

Не секрет, что Номура особенно симпатизирует Соре. «Я был не таким уж хорошим ребенком, – заметил он как-то в интервью. – Поэтому мне хочется, чтобы Сора вел себя иначе и у него получалось то, что не удалось мне». Когда речь заходит о персонажах из Организации, он называет среди любимцев и Акселя, и Роксаса, и Ксигбара («потому что им интересно играть 358\2 Days»), и Люксорда («за честность»).

В первую очередь, пришлось переиначить правила сражений. «Мы пришли к выводу, что раз уж придется отказаться от трехмерных декораций в пользу двухмерных, то драки на картах в такой ситуации будут смотреться очень неплохо, да и ощущение динамичности сохранится, – говорит Номура. – А потом придумали для них сюжетную подоплеку. Просто так, без всяких обоснований внедрять подобную систему нам показалось плохим вариантом». Задолго до того, как приняться за Chain of Memories, он решил, что события в Kingdom Hearts II начнутся спустя год после финала первой, а повзрослевший Сора сперва лишится полученных прежде умений. В планы Номуры изначально не входило объяснять, что творилось с персонажами в промежутке между номерными выпусками, но, обсуждая игру для GBA, он пришел к выводу, что этому ее и стоит посвятить, а карточки сделать олицетворениями потерянных воспоминаний, способностей и даже локаций. Сперва Номура собирался дать новинке подзаголовок Lost Memories, но потом передумал: мол, «цепь» – более подходящий образ для истории, герои которой последовательно восстанавливают свое прошлое. Впоследствии для PS2 подготовили римейк, и хотя графику заменили на трехмерную, а очень многие сцены на движке – полностью озвученными CG-роликами, от боев на картах отказываться не стали (однако увеличили количество карт, комбо-связок, ввели QTE, а для Рику – еще и дуэли). В Японии диск с новинкой вложили в Kingdom Hearts II Final Mix, которая вышла в марте 2007-го, а в США продавали как самостоятельный продукт – с декабря 2008-го.

Долгий путь сиквела

«Мы анонсировали вторую KH слишком рано, – заметил Номура, когда в 2005-м его спросили, почему свежие известия о новинке появляются так редко. Как уже говорилось, к разработке приступили в конце 2002-го – как только в Disney согласились, что стоит чаще показывать на экране Микки Мауса и позволить ему более активно вмешиваться в происходящее. А уже осенью 2003-го новинку впервые представили публике на TGS, тогда же показав первый ролик с нарезкой из CG-сцен. Однако концепцию, по свидетельству Номуры, окончательно оформили в июле-августе 2004-го. «Нельзя сказать, что мы руководствова-

лись только отзывами на первую часть или же употребили в дело все не востребованные ранее задумки, – говорит он. – Мы старались соблюдать баланс: и критику учесть, и добавить кое-что из того, что мне всегда хотелось увидеть в своей «идеальной» игре. Например, мы хотели, чтобы еще в оригинальной игре Сора мог переключаться между Формами, становясь сильнее и получая доступ к разным навыкам. Но по определенным причинам – в том числе, из-за нехватки времени – не смогли». Вот и QTE в битвах, по его словам, навеяны не God of War: их Номура предлагал добавить еще в FF VIII, однако тогда от этой идеи отказались из-за сложностей с воплощением.

Движок целиком переписали – это позволило добавить в список локаций мир диснеевского «Короля-Льва» с четвероногими обитателями (адекватно передать их движения с помощью старых средств не удавалось, поэтому в первой части Симба с друзьями не появились). Сюжет снова написал Кацусигэ Нодзима. «Примерно половину из того, что пошло в сценарий, наметили еще когда делали оригинальную Kingdom Hearts, – поясняет Номура. – Это не значит, что вторую половину пришлось додумывать и как-то увязывать с уже произошедшими событиями. Что-то существовало и раньше, но в виде «может быть, вот так стоит сделать». Были случаи, когда мы переиначивали первоначальную идею». В качестве примера удачного совпадения он приводит историю с луной, олицетворяющей гигантское сердце всех миров – то самое Kingdom Hearts из названия. Она появлялась на обложке первой игры, но тогда ничего подобного не символизировала. Когда Номура увидел, что в сценарии Kingdom Hearts тоже сравнивается с луной, то решил воспользоваться готовым образом – подчеркнуть связь между двумя выпусками. Конфликт с Организацией XIII, наметившийся в Chain of Memories, получил продолжение, а те, кому не терпелось узнать, что же происходит с телом и душой, когда от сердца остается только Бессердечный, наконец смогли полюбоваться на рядовых врагов, прошедших через подобную метаморфозу (так называемые Никто). Сценарий в итоге оказался по меньшей мере вдвое длиннее предшествующего, и в Square Enix даже сомневались, что смогут реализовать все задуманное. Темой новинки, вдобавок к «сердцу», сделали «обещания».

Переговоры с Disney насчет миров проходили по старой схеме: в Square Enix собирали идеи, в Disney утверждали. Номура хотел взять за основу для какой-нибудь локации художественный фильм. Первая подборка вариантов не нашла одобрения у руководителей компании, но потом Номура предложил задействовать «Пиратов Карибского моря» и «Трон» (в последнем случае – вдохновившись увиденными у кого-то из сотрудников Disney планами насчет игры по мотивам) и получил согласие. Подборку персонажей из Final Fantasy пересмотрели по просьбам фэнов: кроме Аурона, в финальный список попали и Виви, и Зетцер, потому что команда убедила Номуру не осторожничать (раньше он боялся добавлять чужих персонажей в том числе и потому, что сомневался, сумеет ли верно раскрыть их характер).

Японцы получили Kingdom Hearts II в декабре 2005-го, американцы – в марте 2006-го, а европейцы (из-за того, что нужен перевод еще на четыре языка) – в сентябре 2006-го. Продажи вновь не подвели – только в Америке свыше миллиона копий разошлись в первый месяц после релиза (позже в Штатах найдется достаточно желающих сделать покупку, чтобы тираж для этого региона составил около 3 млн). Единодушия среди критиков нет: кто-то был счастлив получить лихо закрученный сюжет (интригу-то нагнетают куда основательней, чем в оригинале), кому-то впечатление от истории и более удобного управления камерой подпортили слишком легкие бои. Как ни странно, мало кто остался недоволен началом игры , а вот меня оно озадачило: прежде, чем заменяющий Сору Роксас вступит в первый бой, ему предстоит в обязательном порядке участвовать в мини-играх, зарабатывая деньги на билет из города. И речь не идет о выполнении одного-двух поручений: нет, сумма такова, что накопить ее за пять минут не удастся (одно утешение – мини-игр несколько).

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)

Изначально (то есть, когда концепцию первой Kingdom Hearts обсуждали с Disney) Номура планировал не только вручить Соре киблейд-бензопилу, но и пририсовать ему хвост, а также львиные ушки (звероподобные черты, как он тогда думал, помогут герою лучше вписаться в ряды диснеевских персонажей). Хвост в итоге убрали, потому что в FF IX им уже успел пощеголять Зидан, уши тоже не сберегли. А по совету художников Disney визуальное сходство с Микки Маусом и Дональдом Даком укрепили за счет широких штанов и гипертрофированно огромной обуви.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)

Новый виток портативной экспансии

В «секретных файлах» из Kingdom Hearts II Final Mix+ Номура упомянул, что у него в запасе есть еще четыре нерассказанные истории: о времени, пока Король отсутствовал» (этот титул во вселенной сериала носит Микки Маус), о времени, когда отсутствовал Рику, о том, что делал Роксас до событий второй части, и о прошлом Ксеанорта (злодей,

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)

который появляется в Kingdom Hearts II). Сейчас ему пришлось бы ограничиться двумя: Kingdom Hearts 358/2 Days для DS восполняет пробел в жизнеописании Роксаса, а Kingdom Hearts: Birth by Sleep для PSP объясняет, откуда взялся Ксеанорт.

Когда в 2004-м Номуру спросили, не хотел бы он заняться проектами для новых портативных приставок, тогда представленных в виде прототипов, выяснилось, что ему попросту некогда – нужно довести до конца разработку пяти игр. Тем не менее, в июне 2005-го он обратился к внутренней студии Square Enix из Осаки с предложением принять участие в разработке будущего выпуска цикла. Сперва разговор шел о PS2 и главным героем хотели сделать Сору, но вскоре, по воспоминаниям со-продюсера Ёити Ёсимото, Номура поделился с командой планами насчет Birth by Sleep. Позднее он рассказывал, что выбрал подзаголовок по принципу «использовать предлог by» – дескать, «of» в названиях часто используют, а «by» практически не появляется. Вдобавок ему хотелось, чтобы аббревиатура вызывала ассоциации и с интернет-сленгом, и с чем-то, что обозначает связь между людьми. Так возникла идея провести параллель с обозначением BBS.

Он уже знал, что тех, кто занимался Kingdom Hearts II, перебросят на Final Fantasy XIII Versus; в том, что осакцы сумеют их заменить, Номура убедился, когда получил демо – все еще с Сорой, Дональдом и Гуфи – но уже для PSP. «Я

Аксель из Организации XIII по складу характера – копия Рено из FF VII. Так, по словам Номуры, он этого героя и придумал: поместил знакомого персонажа в другие условия: «Они разные люди, но духом похожи».

Kingdom Hearts Coded

Coded – один из двух выпусков Kingdom Hearts, подготовленных для мобильных телефонов. Он рассказывает о событиях, произошедших после Kingdom Hearts II: чтобы расшифровать неизвестно кем сделанную запись из журнала сверчка Джимини (бессменный летописец приключений Соры), король Микки «оцифровывает» рукопись. Та превращается в виртуальную копию мира Kingdom Hearts – со своим виртуальным Сорой, который начинает избавлять локации от навалившихся багов и выяснять, откуда эта напасть взялась.

Игру разбили на эпизоды, и выпускали их один за другим, задержав только релиз финального отрывка – в нем были отсылки к развязке Birth by Sleep, и создатели не хотели преждевременно раскрывать интригу.

Не так давно выяснилось, что для DS подготовят римейк. На прилавках (в Японии) он окажется уже 7 октября. В нем, как и в оригинале, предстоит решать пазлы, манипулируя кубиками, которые символизируют испорченные данные. Но при этом от 358\2 Days новинка унаследует систему развития персонажей, а от Birth by Sleep – боевую систему (управление обещают максимально упростить). Прохождение Страны Чудес, что интересно, обставят как шутер (в духе Space Harrier).

показал этот прототип разработчикам Crisis Core, сказав: «Смотрите, вот к чему нужно стремиться», – заметил он позже в интервью. Знатоки могут возразить: мол, для BbS использован как раз движок Crisis Core, так что скорее в Осаке должны были вдохновляться чужими демо. Но и обратная ситуация вполне возможна, если программный пакет изначально общий или же обратить внимание предлагалось на то, как ловко коллеги используют возможности консоли.

Интересно, что впервые за историю цикла Номура набросал сюжет, чем задумался о геймплее. Он взялся за дело, как только завершил работу над второй частью, и по его решению в Kingdom Hearts II Final Mix + добавили секретный ролик, связанный с событиями Birth by Sleep. Правда, на том этапе оставалось неясно, окажется ли показанная сцена иллюстрацией финальной битвы или же удастся показать, что произойдет после нее: в Square Enix еще не знали наверняка, насколько продолжительной можно сделать игру для PSP.

Понять, когда именно было принято решение о смене платформы, сложно уже потому, что через полгода после начала работы над BbS студии пришлось прерваться: ей поручили римейк Chain of Memories, отведя на производственный цикл меньше года. Тай Ясуэ, со-директор BbS, замечает: «Для нас это был очень ценный опыт: мы тесно сотрудничали с токийской командой, они поделились с нами своими знаниями. И мы с большим энтузиазмом вернулись к предыдущему проекту – в частности, чтобы воплотить в жизнь те задумки насчет дизайна уровней, которые не получилось приспособить для переделанной Chain of Memories».

В 2007-м Номура сообщил в интервью, что ждать BbS придется дольше, чем Kingdom Hearts 358\2 и Kingdom Hearts Coded (все три игры анонсируют одновременно на TGS 2007). А позже, беседуя о сюжете, упомянул: история о том, что произошло с тремя владельцами киблейдов – Террой, Вентусом и Аквой – за десять лет до событий первой Kingdom Hearts, окажется куда грустней, чем рассказанные в предыдущих выпусках. «Меня даже спрашивают, как нам удалось получить одобрение на такой сценарий для игры с диснеевскими персонажами, – заметил он. – Birth by Sleep повествует не только о «связях сердца», но и о предопределенности событий: если вы пройдете ее, уже достаточно зная о сюжете Kingdom Hearts, то поймете, что все последующие по хронологии события произошли не по воле случая, а поскольку иначе быть не могло».

На PSP сложностей с воссозданием боев в духе номерных Kingdom Hearts не возникло: увлекательные сражения – первое же, что отмечаешь, когда пробуешь японскую версию, вышедшую еще в январе (когда этот номер окажется в продаже, игра доберется и до Америки с Европой). Красивая графика, три сюжетных кампании, многочисленные нововведения, вроде системы линков, позволяющей задействовать в битве соратников, которые находятся где-то в других мирах, – достоинства Birth by Sleep можно перечислять долго. Конечно, за здешними перипетиями интереснее следить, когда Kingdom Hearts II уже пройдена, но сюжет подают так, чтобы новички тоже могли разобраться в происходящем – с доступностью у Kingdom Hearts дела всегда обстояли хорошо.

«Трогательный» выпуск

Судьба Kingdom Hearts для DS сложилась несколько иначе. Планы насчет нее начали строить еще до того, как появились первые данные о продажах новой портативной приставки (в Японии релиз DS состоялся в ноябре 2004 года), – то есть, прежде, чем определиться с выпуском для PSP. «Мы не взялись за работу сразу же – двухэкранник настолько отличался от привычных нам консолей, что нужно было приноровиться к нему. Придумать, в какой форме преподнести Kingdom Hearts на такой платформе, – рассказывал Номура. – И одновременно нам хотелось сделать что-нибудь не связанное с каким-то сериалом». В итоге, благодаря той самой оригинальной игре – The World Ends With You – оформилась и концепция 358/2 Days. Создатели решили, что вдобавок к сюжетной кампании в новинке будет еще и полноценный мультиплеер, раз уж в TWEWY его добавить не удалось. «Мы что-то подобное хотели осуществить, когда рассуждали о перспективах Dissidia Kingdom Hearts. Потом поняли, что заставлять диснеевских персонажей драться друг с другом – плохая идея. Так что за основу для Dissidia в итоге взяли Final Fantasy, – пояснял Номура. – И поэтому теперь мы сделали выбор в пользу Организации XIII, наших оригинальных героев. Соответственно, наилучшее время действия для такой игры – дни, которые Роксас проводит в Организации». Курьез: Гуфи и Дональд Дак все же в мультиплеере присутствуют. «Мы не ожидали, что в Disney согласятся, – смеется Номура. – Но видимо, пока речь не идет о схватке один на один, все в порядке».

Роксас, на его взгляд, – хороший кандидат на главную роль еще и потому, что по известной фэнам причине ему придется провести неполный год, разыскивая потерянные воспоминания (как когда-то делал Сора в Chain of Memories). А значит, он еще ничего не знает о мире Kingdom Hearts – как и те, кто, возможно, начнет знакомство с сериалом именно с 358\2 Days. Мое впечатление: новичков зарисовки из жизни «парней в черных балахонах», скорее всего, озадачат, но давних поклонников рассуждениями о Нике не напугаешь.

Подзаголовок, кстати, тоже родился под влиянием нереализованных задумок для TWEWY. Тогда Номура отказался от идеи добавить в название шифр: решил, что подобный эксперимент повредит новинке, не связанной с каким-либо популярным сериалом. А вот в случае с новой Kingdom Hearts он уже не осторожничал. В итоге, едва ли не в каждом интервью его спрашивали, почему была выбрана такая комбинация цифр, а Номура вновь и вновь рассказывал и о неполном годе, и о двух персонажах с общими воспоминаниями об этом вре-

Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)

Kingdom Hearts Re: Chain of Memories (PS2)

Ларксин – единственная женщина в Организации. Марлуше (опознается по розовым волосам) по воле сценаристов пришлось сменить пол на мужской: чтобы геймеры не решили, будто бунтовать в Организации – исключительно женское дело.

Kingdom Hearts: 358/2 (DS)

Kingdom Hearts: 358/2 (DS)

Kingdom Hearts: 358/2 (DS)

Kingdom Hearts: 358/2 (DS)

мени, всякий раз отказываясь пояснить, кого имеет в виду – мол, пусть геймеры строят предположения сами, ведь так гораздо интересней.

Прохождение сюжетной кампании выглядит так: герою беспрерывно подкидывают небольшие миссии в духе «разберись с управлением и научись использовать магию», «разбей все горшочки» или «уничтожь всех гигантов-Бессердечных в замке Чудовища». Как неоднократно заявляли создатели, такое засилье простых квестов продиктовано спецификой платформы – на портативной консоли играют урывками, а значит, требуется распланировать прохождение с расчетом на короткие сессии. Решение, что и говорить, спорное – особенно на ранних порах, когда мало что происходит, начинаешь подозревать, что тебе подсунули коллекцию мини-игр (причем довольно однообразных), а не полноценную RPG. «Сначала я предлагал придумать 358 миссий – по одной на день. Потом мы решили остановиться на ста пятидесяти. А когда сценарий был готов, поняли, что и этого слишком много, и снова подрезали список, – вспоминал Номура. – Но когда сыграли в финальную версию, то поняли, что все равно перегнули палку с количеством заданий. Не знаю, как бы мы выкручивались, если б решили придерживаться первоначального плана».

Для создания новинки привлекли студию Hand. Чтобы понять, стоит ли брать за образец двухмерные игры вроде Chain of Memories, команде поручили подготовить демо – пример того, как можно воспроизвести на DS геймплей трехмерных Kingdom Hearts. Результат полностью устроил руководителей проекта – о 2D больше не вспоминали. Разработчики в интервью потом сетовали, что у DS меньше кнопок, чем у джойпада PS2, и поэтому над раскладкой им пришлось основательно помучиться. Но, как говорит Номура, больше всего трудностей вызвал мультиплеер, а также воссоздание локаций вроде Сумеречного Города (Twilight Town).

Впервые в истории сериала Номура самостоятельно написал все диалоги, следуя общей сюжетной канве, которую сочинила Томоко Канемаки, автор ранобэ по Kingdom Hearts. «Я заперся ото всех на две недели, питался консервами и занимался только сценарием, – вспоминал он. – Для предыдущих игр я придумывал фабулу, обрисовывал основные события, но каждую реплику не прописывал, за исключением тех случаев, когда мне было важно, чтобы персонажи сказали что-то определенное. А тут решил все сделать сам, и конечно этот процесс меня очень вымотал. Когда я закончил, то сказал себе, что снова никогда за подобное не возьмусь». Пока он свое обещание вроде бы держит.

«И жили они долго и счастливо»

На сегодняшний день в сериале всего два номерных выпуска и обе вышли на PS2. Третью часть Square Enix упорно не анонсирует, расширяя цикл за счет игр для портативных платформ, которые восполняют тот или иной пробел в истории Соры и мира Kingdom Hearts. Пока опубликованы три, если не считать разработок для мобильников, а на подходе еще две: Kingdom Hearts Re: coded для DS (римейк Kingdom Hearts coded) и Kingdom Hearts 3D (подробнее о ней читайте во врезке). Несмотря на запутанную историю (если в FF XIII вам не нравилось слушать про Л'си и Фал'си, то тут и подавно замучают упоминаниями о киблейдах, сердцах и тьме), внезапно увлечься Kingdom Hearts до сих пор имеет смысл – хотя бы потому, что это очень неплохие action-RPG. Главное противопоказание – аллергия на доброту, рассуждения о дружбе и связи сердец. Без этого в Kingdom Hearts – никуда. **СИ**

По словам Номуры, все уже вышедшие выпуски и те, которые еще делаются (включая гипотетическую Kingdom Hearts 3) – можно объединить в «сагу о Ксенанорте», поскольку этот злодей успел наследить везде. И делают ее сейчас якобы с таким расчетом – включить в более обширную сагу, героем которой, правда, по-прежнему останется Сора.

ТРЕНИРУЙ, КАК ХИДДИНК: ФУТБОЛЬНЫЕ ОНЛАЙН-МЕНЕДЖЕРЫ РУНЕТА И НЕ ТОЛЬКО

Представьте себе: рев трибун, восторженные вопли комментаторов, любимый клуб завоевывает первый титул чемпиона страны, и вот на пресс-конференции появляетесь вы – весь в белом – и любезно рассказываете прессе, как вам удалось привести свою команду к заветному трофею. А рядом бессильно скрежещут зубами коллеги-тренеры, скручивая в кармане фиги и клятвенно обещая в будущем сезоне посчитаться с выскочкой…

Андрей Окушко

Думаете, ситуация из разряда невозможных? Ничего подобного! В онлайне давным-давно обосновались десятки, да что там десятки – сотни футбольных менеджеров, где клубами управляют реальные люди, а не какие-нибудь боты. И не мне вам рассказывать, как это прекрасно, когда «Лацио» под вашим руководством одерживает победу над заклятым соперником «Ромой», управляет которой коллега по работе. Или сосед по дому. Или знакомый из соседней страны, успевший зарекомендовать себя великолепным наставником и отличным другом в онлайне.

Конечно же, мы не могли упустить случай немного рассказать вам о таких играх. Описать их все в одной статье, разумеется, невозможно, поэтому ограничимся отечественными продуктами (с одним исключением из правил, но о нем ближе к финалу). По тем же причинам не ждите полного пересказа правил каждой игры (тем более что во многом они схожи), мы лишь пройдемся по особенностям, достоинствам и недостаткам проектов.

Перед тем как приступить собственно к разбору, познакомимся с некоторыми ключевыми терминами:

VIP-аккаунт – улучшенный тип аккаунта менеджера, приобретаемый за реальные деньги и дающий определенные преимущества либо в игре, либо в управлении командой.

Инфраструктура клуба – набор построек, по минимуму включающий в себя тренировочную базу, детско-юношескую школу и стадион. Помогает тренировать и воспитывать футболистов, а также зарабатывать виртуальные деньги для реализации своих планов.

Мастерство – общий цифровой показатель силы футболиста, помогающий быстро понять, насколько хорошо он играет. Имеется почти во всех описываемых онлайн-менеджерах за редким исключением.

Матчевый движок (генератор) – программа, рассчитывающая результаты матчей на основе определенных формул, использующая в качестве исходных данных отправленные менеджерами на встречу составы.

Платная команда – клуб, за управление которым придется разово или постоянно платить создателям менеджера определенную сумму в реальных деньгах.

Сезон (игровой год) – время, включающее в себя чемпионаты и кубки стран, международные турниры и прочие соревнования. С реальным годом или реальным сезоном совпадает крайне редко.

Состав на встречу – заполняемая специальная форма, где определяются одиннадцать игроков, занимающих место на поле перед стартовым свистком, выбираются запасные футболисты, указываются стиль игры, агрессивность и прочие параметры.

Стиль игры – сочетание расстановки и указаний на матч, дающих определенные преимущества при верном выборе тактики. Например, британский стиль без фланговых полузащитников дает лишь отрицательные бонусы, и наоборот.

Тренировки – проводимые в определяемое разработчиками время занятия, позволяющие футболистам в соответствии с планом менеджера улучшить те или иные характеристики, умения или общий показатель мастерства.

P.S. Игры в статье расставлены не по степени нашего уважения к ним, а по алфавиту.

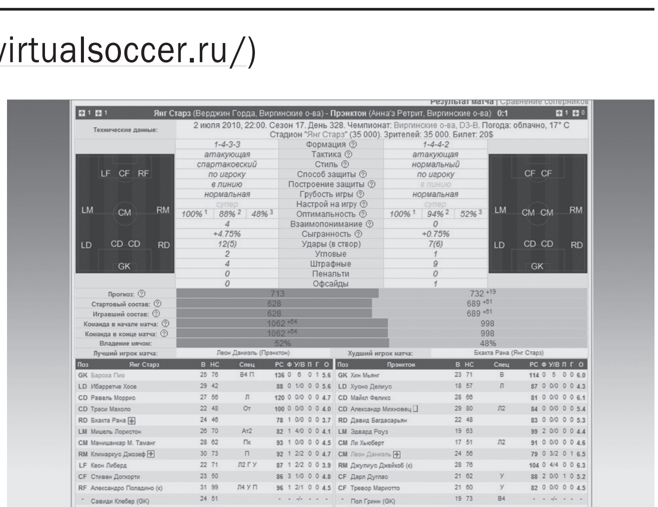
ИГРА В УГАДАЙКУ

«Виртуальная Футбольная Лига» (http://www.virtualsoccer.ru/)

Виртуальная Футбольная Лига» (или VSOL) – один из старожилов жанра. Его главнейшая особенность – скрытая характеристика стиля. У каждого из ваших подопечных есть излюбленный стиль (спартаковский, например, или британский). И если так сложится, что он совпадет с выбранным командой на игру, спортсмен получит бонус. Если же будет выбран стиль «противоположный» (коллизионный), бонус станет отрицательным. Аналогичным образом обстоит дело и с взаимодействиями на поле. Если Вася Иванов и Иван Васильев – оба поклонники «британии», ждите «плюшек» в числовом выражении, то бишь роста их силы. И наоборот.

Соответственно, важнее всего для менеджеров – выяснить, какие игроки предпочитают тот или иной стиль. После чего «лишних» продать, а на замену подобрать более подходящих футболистов. Все бы ничего, но процесс выяснения затягивается надолго: для начала надо узнать стиль хотя бы одного подчиненного, да и после этого расчетов и перетасовок в составе понадобится тьма-тьмущая – на пару сезонов придется забыть о результате в угоду будущим победам.

Из прочих моментов отметим практически обязательную прокачку футболистам навыка лидерства, повышающего их мастерство в матче, а также возможность установить на матч режимы «супернастроя» (помо-



гающего обыграть даже сильнейшего) или «отдыха» (футболисты играют спустя рукава, зато и сил теряют меньше, тем самым подходя во всеоружии к будущим баталиям). Кстати, по итогам матча лучшие футболисты на поле могут получить по дополнительному баллу силы, а худшие – потерять в мастерстве.

Напоследок упомянем, что VSOL – один из немногих «серьезных» онлайн-менеджеров, где можно быстро превратить реальные деньги в виртуальные. Курс, конечно, грабительский, но любителей «стать круче здесь и сейчас» этот факт не останавливает. Как и стоимость некоторых платных команд, давно перешагнувшая планку в двести долларов. В остальном же – типичный хороший менеджер с уровнем сложности выше среднего.

ВАЖНЕЕ ВСЕГО ДЛЯ МЕНЕДЖЕРОВ – ВЫЯСНИТЬ, КАКИЕ ИГРОКИ ПРЕДПОЧИТАЮТ ТОТ ИЛИ ИНОЙ СТИЛЬ.

БОЛЬШЕ КОМАНД ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

«Золотая Бутса» (http://www.butsa.ru/)

«Золотая Бутса» от «Некки» входит в число самых коммерчески успешных «серьезных» менеджеров Рунета. Финансовых составляющих успеха три. Во-первых, VIP-аккаунты, дающие ряд преимуществ, в том числе игровых (так, автоматическое выставление цен на билеты явно поможет подзаработать виртуальных денежек). Впрочем, в ходе матча все равны – и VIP'ы, и обычные персоны. Так что схема «кто платит, тот и счет заказывает» все же не работает.

Во-вторых, сильные клубы здесь можно купить с аукциона. К чести создателей, обычно цена низка (рублей за 400 можно приобрести крепкую команду, способную бороться за «золото» в чемпионате Мальдивских островов и азиатских кубках). Исключения бывают двух типов: раскрученные бренды (в том числе почти все российские клубы, даже из низших дивизионов), а также сильные и перспективные команды. Ну а если в одном лоте сойдутся оба этих показателя, цена зашкалит за полтысячи долларов!

В-третьих, если вы желаете управлять не одним клубом, а двумя, тремя и более, платите, и все получится. Само собой, чем больше срок управления, тем больше своих кровных придется отдать, но настоящего фаната это не остановит. Есть те, кто владеет пятью клубами, есть – десятью, но и это не предел. Кто-то хочет заполучить больше титулов, кто-то просто устал руководить одним и только одним коллективом, а кто-то мечтает состоять во всех футбольных союзах, где у него уже есть друзья. Но главное, что схема работает и позволяет «Золотой Бутсе» оставаться на плаву.

Ведь на деле менеджер этот сделан на высоком уровне, да и нововведения появляются постоянно. Так, со следующего, 13-го по счету сезона, такой архаизм, как специальная программа для просмотра матчей, уйдет в прошлое, ход встречи покажут прямо в браузере. А не так давно в игре появилось понятие опыта, позволяющее футболистам потихоньку увеличивать свой показатель таланта и прибавлять в мастерстве на тренировках. Причем слаботалантливые игроки растут быстрее, и обсуждение их нужности вызвало настоящую форумную войну.

Впрочем, есть причины и поругать «Золотую бутсу». В первую очередь за генератор, иногда выдающий совершенно невероятные результаты вроде 10:1 в противостоянии примерно равных команд. К счастью, с каждым сезоном таких счетов на табло становится все меньше и меньше (ушли в прошлое времена, когда можно было сыграть 27:0). Еще, пожалуй, отметим в отрицательном смысле экономическую систему, не бросающую менеджеру никаких вызовов. Отстроить всю инфраструктуру клуба можно крайне быстро, после чего останется лишь

выставлять цены на билеты в матчах да закупать мерчандайз. Последнее – еще один повод поругать создателей. Сумма-то от продажи товара всегда приходит одна и та же (при закупке должного количества), а значит, отключив эту «фишку» и просто добавляя на счет деньги, разработчики упростили бы менеджерам жизнь, ничего не изменив.

Некоторые также ругают «Золотую бутсу» за систему трансферов с двумя этапами продажи/покупки игрока и полной открытостью ставок. А ведь вам еще и надо контролировать процесс каждые несколько часов, если нужен определенный футболист. Но существуют и противоположные мнения, утверждающие, что подобная схема больше соответствует положению дел в реальном футболе.

Что еще отличает проект от большинства аналогов, так это тренировки, проходящие даже в дни, когда команда не участвует в матчах. Впрочем, никакого криминала или бонуса в этом нет. Разве что геймеры чаще появляются на сайте, чтобы проверить, как там их подопечные. Что, конечно, идет только в плюс росту посещаемости, а ведь именно она делает онлайн-игру полноценной. Как и фактор общения, но и здесь все в полном порядке. Если не считать регулярных чисток форумов футбольных союзов, заставляющих часть сообщений уйти в небытие. И помочь им спастись может лишь недавно заведенный проект «ВикиБутса».

БЕЗ ТРЕНИРОВОК ЖИЗНИ НЕТ НИГДЕ

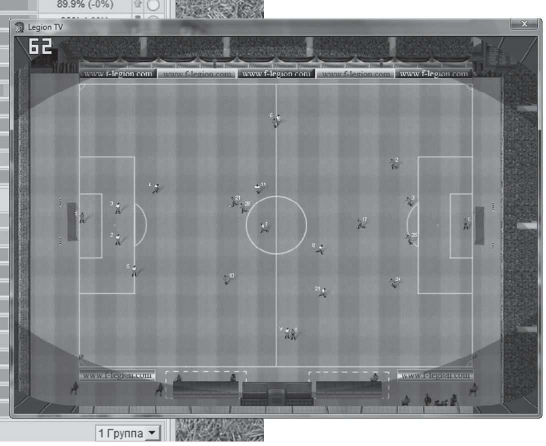
«Легион» (http://www.f-legion.com/)

Наверное, услышав название этого менеджера, вы тут же зададитесь вопросом: «А почему "Легион"»? Название как будто имеет мало отношения к футболу (хотя, с другой стороны, существуют одноименные футбольные клубы, да и «Спартак» тоже из античной истории позаимствован). Вот что рассказал нам один из разработчиков: оказывается, изначально здесь создавались дивизионы-легионы, в которые и объединялись команды. Клубы тогда были вымышленными, равно как и футболисты в их составах. Позже, когда команды и имена спортсменов стали соответствовать действительности, о дивизионах-легионах как-то забыли, но название осталось, став визитной карточкой проекта.

Еще одной такой карточкой можно считать систему тренировок. Обычно они изображаются упрощенно, но в «Легионе» придется серьезно заниматься вопросом прокачки подопечных, регулярно меняя план занятий и не позволяя игрокам расслабиться. Ведь если ничего не трогать, то тренируемые характеристики вырастут, но другие упадут из-за того, что футболист «забыл» о них. Конечно, учитывать важность параметров для разных амплуа тоже стоит – вряд ли форварду так уж важна опека, а защитнику – удар.

Кроме того, в «Легионе» составы на матч создаются строго при помощи специальной программы-клиента, напрямую в браузере распланировать ход игры не получится. Та же программа позволит и просмотреть встречу после завершения. Настроек в ней масса, своим футболистам можно раздать практически любые указания, вот только иногда удивляют показываемые при некоторых странных расстановках результаты. Автор статьи, к примеру, выиграл не один матч, выбирая схему с семью защитниками и тремя нападающими на поле. Причем победы зачастую оказывались разгромными, что вводило меня в ступор: ну как команда, которая игнорирует линию полузащиты, вообще побеждает? Правда, в последнее время результаты стали реалистичнее – разработчики из «Виртуальной республики» явно на верном пути.

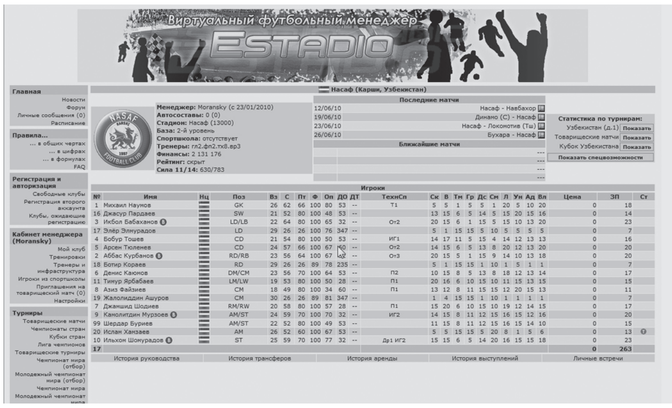
За что еще немножко поругаем «Легион», так это за не слишком удобную навигацию в меню. Но привыкнуть можно, и недостаток не столь существенен, чтобы из-за него бросать как минимум неплохой проект.

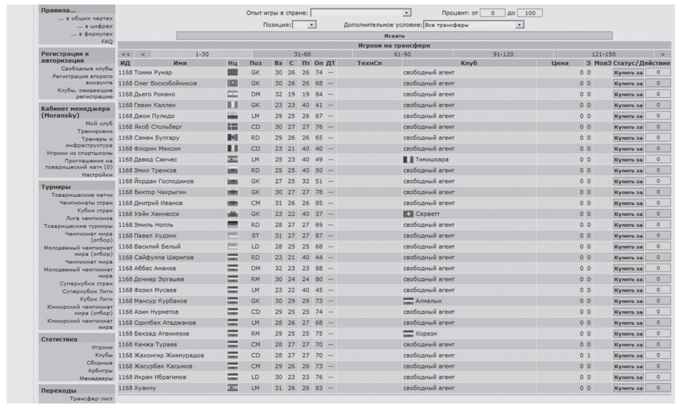


Слева: Выбор навыков для тренировки – задача нетривиальная. К счастью, в разделе FAQ есть пара ссылок, помогающих разобраться.

О ДАЙТЕ, ДАЙТЕ МНЕ КОМАНДУ!

Estadio (http://www.vfm-estadio.ru/)





В «Эстадио» с получением клуба дела обстоят не так хорошо, как хотелось бы. Порой, подав заявку на команду, ждешь выдачи неделями. Наверное, это одно из последствий того факта, что роль создателя проекта здесь невероятно важна (без его одобрения не принимается, наверное, ни одно решение), число же команд только растет. С другой стороны, как можно бросить свое детище, над которым ночами не спал, думая, как все улучшить? Вопрос риторический, если кто не понял.

Estadio во многом схож с eFOL (о котором ниже). Злые языки утверждают, что автор пришел именно оттуда, взяв ряд тамошних формул для создания своего детища. Но мы не будем расследовать эти слухи, лучше разберемся, в чем же отличие «Эстадио» от коллег по жанру? Первое, что бросается в глаза, – наличие «корявых» схем. К примеру, если выпустить на поле трех атакующих центральных полузащитников, вы получите автоматическое уменьшение расчетной силы команды. А значит, и шансы проиграть возрастут. Вот такая «фишка», за которую, пожалуй, лучше поругать.

Также при выборе состава придется учитывать и «побочные» показатели, например, опыт футболиста, опыт игры в конкретной стране (не все сразу адаптируются к новым условиям), а также сыгранность с товарищами по команде. Если ваши подопечные не один раз выходили вместе на поле и отлично представляют себе, что такое футбольный мяч и как надо забивать голы и охранять ворота, победа будет ближе, чем в случае, когда они только вчера покинули юношескую школу и даже не представляют, как зовут основного вратаря клуба.

Отметим еще два момента. Во-первых, показатель потенциала. Ни один ваш игрок не может иметь мастерство большее, чем его потенциал. А если футболиста не выпускать на поле (или если он получит травму), эта характеристика может понизиться. Во-вторых, здешнюю трансферную систему. Крайне сложно определить, сколько реально стоит тот или иной игрок – цены на почти одинаковых футболистов зачастую отличаются в несколько раз. А «добрые» советчики со стороны наверняка попытаются вам «помочь», вежливо объяснив, что столь долго воспитываемый форвард стоит сущие копейки и лучше сразу его продать, пока можно выручить хоть какие-то деньги. Потом же, купив футболиста за бесценок, такой «мудрец» перепродаст его в разы дороже. Заметим, что подобные «помощники» встречаются и в играх-конкурентах. Так что, если не хотите попасть впросак, обратитесь к президенту федерации, в которой состоит ваш клуб. Впрочем, многие до этого этапа не доходят, просто устав ждать получения команды.

(НЕ)МОЛОДОЙ ДА РАННИЙ

e-Football Online League (http://www.efol.org/)

Знаете, есть математика, а есть реальная жизнь, и иногда они входят в противоречие, как в случае с менеджером eFOL. Судите сами: сейчас в нем идет первый сезон, хотя до этого было еще четыре. Дело в том, что разработчик Юрий Рудык решил перезапустить свое детище: команды создавались заново, заново же и выдавались, а все прошлые достижения ушли в небытие. Так что какой-нибудь «Свази Арсенал» из далекого Свазиленда получил ровно столько же шансов превратиться в топ-клуб, сколько «Барселона» из Испании (впрочем, рано или поздно подобное происходит и у конкурентов).

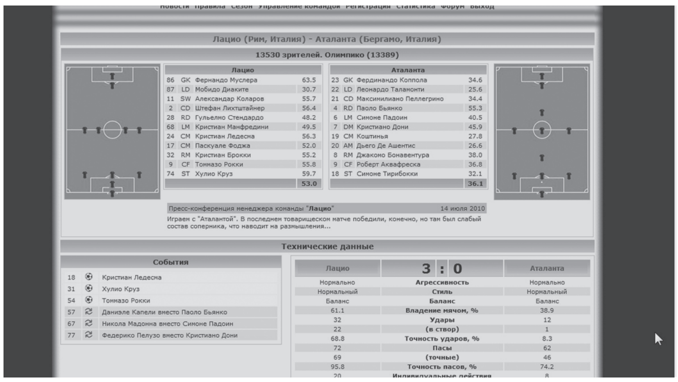
Главное преимущество eFOL перед конкурентами – скорость развития. Почти везде нововведений мало или они появляются крайне редко, тогда как уже за время первого (нового) сезона здесь поменялось многое. Причем перемены ничуть не напоминали шараханья из стороны в сторону – так, генератор матчей почти не пострадал. А вот множество приятных «фишек» появилось: тут вам и скрытые счета последних матчей в ростере команды, позволяющие желающим сначала посмотреть отчет об игре, и сам этот отчет, и прочие, менее значимые моменты.

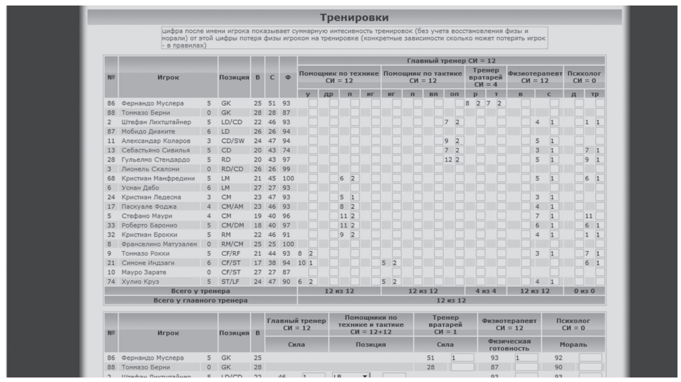
Еще один плюс – полная и абсолютная бесплатность на данный момент. Почти все конкуренты в той или иной форме предлагают «скинуться на общак», но eFOL не поддался всеоб-

щему веянию. А так как игра только-только начала «новую жизнь», всегда можно совершенно безвозмездно заполучить в свои руки если не «Арсенал», то хотя бы «Ноттингем Форест», если не «Спартак», то «СКА-Энергию». Такой альтруизм в наше время дорогого стоит.

Что касается матчевого движка, он уже в первом сезоне выглядит неплохо. Да, не все стили игры работают так, как должны согласно описаниям. К примеру, английский вполне неплохо себя проявляет и при отсутствии флангов, что несколько удивляет специалиста в области футбольной тактики. Но таких недочетов мало, да и по окончании сезона с ними наверняка разберутся.

В остальном отметим присущий eFOL здоровый аскетизм. Визуальных красот минимум: картинка формы клуба, его логотип, а также демонстрация расстановки игроков на поле. Рисунки зданий отсутствуют, просмотр матчей идет в текстовом режиме – в общем, с украшательствами не сложилось. «Плохо?» – скажет кто-то? «Ничего подобного», – ответим мы. Внешне игра выглядит адекватно, а минимализм в оформлении настраивает на серьезный лад при разработке стратегии и тактики. Да-да, без четкого планирования здесь никуда, стоит перестать заниматься развитием клуба, как обнаруживаешь, что сумма на счету резко уменьшилась. Просто потому, что стадион слишком маленький, а денег-то, иначе как с билетов (и мизерных сумм с пресс-конференций) взять неоткуда. Если же вложить все в стадион, скоро выяснится, что соперники гораздо быстрее развивают футболистов и, как следствие, все выше и выше поднимаются в турнирной таблице, оставляя вас болтаться внизу. Поиски разумного баланса заставляют думать, думать и еще раз думать. И это прекрасно.



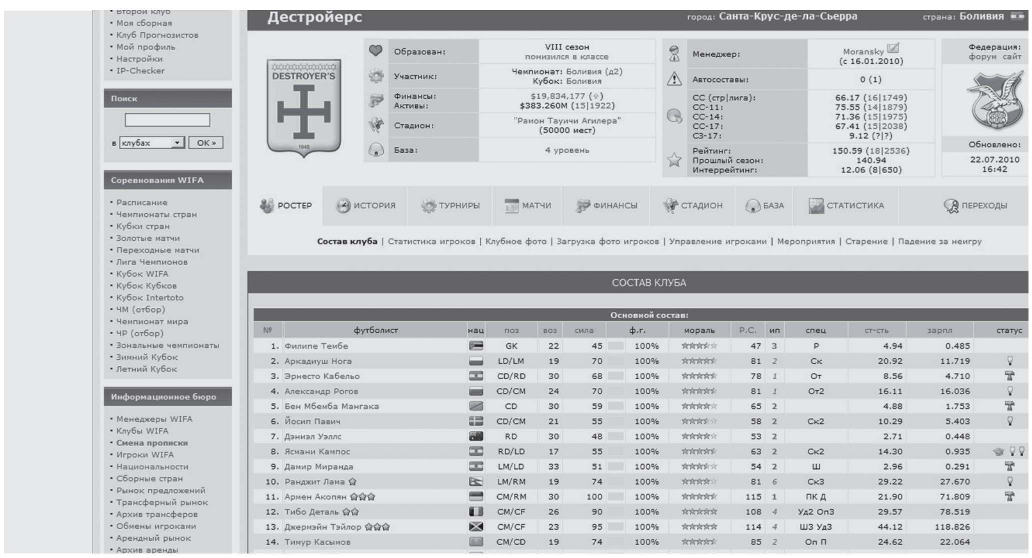


ПРОЩЕ – НЕ ЗНАЧИТ ХУЖЕ

World Internet Football Association (http://www.wifa.ru/)

Если вам лень часами думать над тактикой команды в предстоящем матче, а есть желание лишь развивать свой клуб, выставляя почти один и тот же состав в каждой игре, выбирайте WIFA, не прогадаете. Только тут число стилей и тактических схем сведено к минимуму. И только здесь можно почти не обращать внимания на состав соперника, планируя действия подопечных в очередном туре. Пожалуй, с простотой все же переборщили – даже заядлым ненавистникам тактических изысков иногда хочется разнообразия.

Зато в плане экономическом WIFA на голову выше ряда соперниц. Список построек не столь и велик, но обычно возможности выбрать сразу все нет, приходится от чего-то отказываться. Но главная «фишка» в области экономики ждет вас в конце сезона. Только в WIFA в это время со счета каждой команды произведут вычеты зарплаты футболистов за 10 недель, а также снимут деньги за содержание клубной базы и стадиона за тот же период. Некоторые клубы после такого уходят в глубокий минус и срочно ищут варианты по продаже лучших (и слишком много кушающих) спортсменов.



Ваш покорный слуга, взяв запущенный клуб, сам как-то очутился в подобной ситуации, выйти из которой пришлось, загнав дорого основного вратаря команды и взяв вместо него другого голкипера в аренду.

Еще в WIFA есть разные способы повышения показателей мастерства или умений футболистов. Так, вы можете тренировать футболистов на базе, можете отправить «стариков» обучать молодежь, можете, наконец, получить прирост силы по итогам матча. Правда, если сыграла команда плохо, то будет уже не прирост, а снижение, так же, как и в случае, если игрок давно не появлялся на поле. И еще: не всякий ветеран способен помочь юношам вырасти над собой – стареющего футболиста надо регулярно выпускать на зеленый газон, иначе он разучится играть и не сможет передать свои знания будущему поколению.

Да, на первый взгляд WIFA кажется простой, но чем больше вчитываешься в правила и вдаешься в нюансы, тем больше понимаешь – все гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд. По нашему мнению, для старта менеджерской карьеры в онлайне этот вариант (наравне с «Золотой бутсой») – один из лучших.

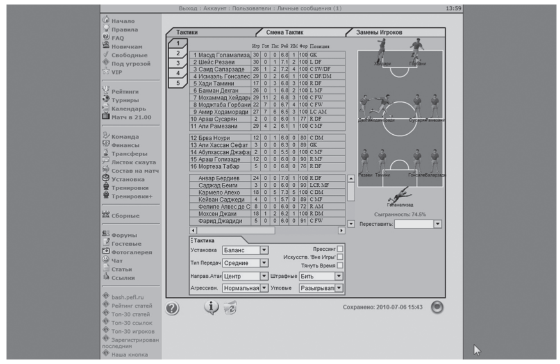
МЫ И САМИ СЧИТАТЬ С УСАМИ!

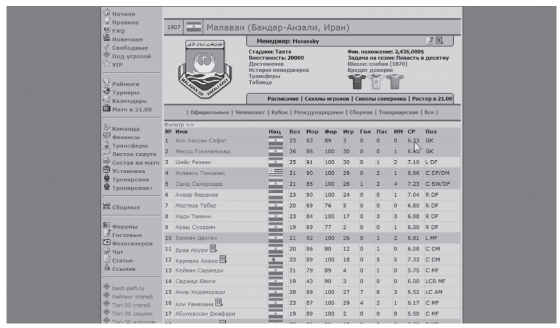
Pavel Epishin Football League (http://www.pefl.ru/)

Настоящий шок ожидает тех, кто зарегистрируется в PEFL и, получив команду, попытается сравнить ее с соперниками по дивизиону. А все потому, что здесь нет понятия общей силы (мастерства) футболиста. Есть лишь набор характеристик, как в оффлайновом (ну, хорошо, ранее оффлайновом) Football Manager и… и все! Как жить? Как понять, кто сильнее, твой клуб или клуб соперника? Как вообще строить политику развития? Да так же, как в Football Manager: выясняем, какие характеристики приоритетные для того или иного амплуа, а потом определяем, какой футболист ценен, а какой – не очень. Да, неудобно, почти все конкуренты дают общую цифру мастерства, не заставляя заниматься дополнительными подсчетами. Но разве Гусу Хиддинку кто-нибудь приносит табличку, где расписано, что у Рональдиньо сила 87, а у Швайнштайгера 88? Очень сильно сомневаюсь. Так что PEFL можно смело считать одним из самых приближенных к реальности менеджеров. Уж по крайней мере – в деле подбора футболистов и подготовки к матчу.

Да и в тренировках игроков здесь разобраться не так просто, как в большинстве аналогичных проектов. Придется почитать специальные статьи, попробовать разные варианты, набить немало шишек, прежде чем спортсмены перестанут терять характеристики из-за того, что давно не тренировали именно их.

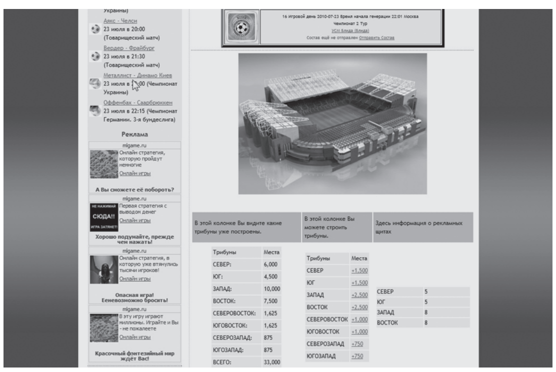
Жаль только, что, идя по пути усложнения, создатель слишком увлекся. Возьмем, например, форум. Везде принято делать отдельные подфорумы для каждой федерации, а PEFL сваливает все темы, связанные с чемпионатами и кубками стран, в одну кучу. Итог – на поиски нужного уходит непозволительно много времени. Впрочем, это хотя бы бесплатно, а вот если хотите иметь нормальный вариант календаря, получить доступ к ряду статистических данных или найти игрока на трансфере по заданным параметрам, придется заплатить денежку. Но редкий онлайн-менеджер в наши дни обходится без попыток коммерциализации, и PEFL еще из лучших. В общем, если не боитесь трудностей и способны распознать в футболисте талантище и без общего показателя мастерства, добро пожаловать сюда!

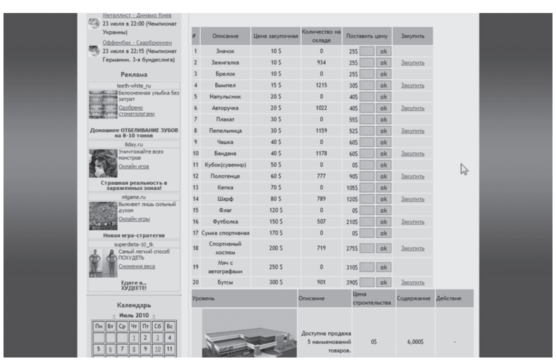




ШЕСТЬ – ВОЛШЕБНОЕ ЧИСЛО!

Online Football Manager (http://www.ofmanager.net/)





Главное, что обращает на себя внимание в этом менеджере – счета матчей. С генератором здесь явно не все в порядке. Проблем две. Первая – большое влияние случая, зачастую итоги встреч нелогичны, хотя с этим уже небезуспешно борются. А вот вторая более серьезна и связана с цифрой «6». Ни в одной другой игре вы не увидите столь частого ее повторения. 6:0, 0:6, 6:6 – такие результаты в OFM нередки. Причина проста – разработчик генератора решил искусственно ограничить число забиваемых мячей. И если вы видите на табло шестерку, знайте, на ее месте вполне могла быть и семерка, и восьмерка, и даже двузначное число. Собственно, именно на генератор, по идее, и должны быть направлены все усилия разработчиков проекта. Хочется верить, что им удастся все-таки привести его в соответствие с футболом, а не с хоккеем.

Зато в области экономики в игре все более-менее устоялось. Поначалу многие боялись, что за несколько сезонов все постройки появятся в каждом клубе, но балансировка денежной составляющей привела к разумному итогу: отныне позволить себе всё можно будет ой как нескоро. Так что начинать лучше с увеличения стадиона (что повысит доходы от билетов) и магазина (позволяющего продавать футбольную и околофутбольную атрибутику), чтобы подвести под свои планы солидную материальную базу. Впрочем, заставлять вас выбирать тот или иной путь развития никто не будет, желающие могут построить детско-юношескую школу и продать пришедшего оттуда игрока. Не самый идеальный путь, но тоже имеющий право на существование. Или поменять своих мастеровитых футболистов на слабых с доплатой. Кстати, обмены игроков в онлайн-менеджерах встречаются редко, но в OFM они – одно из любимых занятий владельцев клубов.

А еще радует, что администрация заботится о пользователях и учитывает их пожелания. Если раньше для организации товарищеского матча (приносящего хоть и небольшие, но все-таки денежки) приходилось оставлять заявку в специальной теме на форуме, то теперь это делается при помощи автоматической формы прямо на сайте. Да и дизайн игры сменили на более приятный для глаз. Если еще генератор станет адекватнее, у OFM появятся все шансы приблизиться к лучшим аналогам Рунета, а не болтаться в серединке.

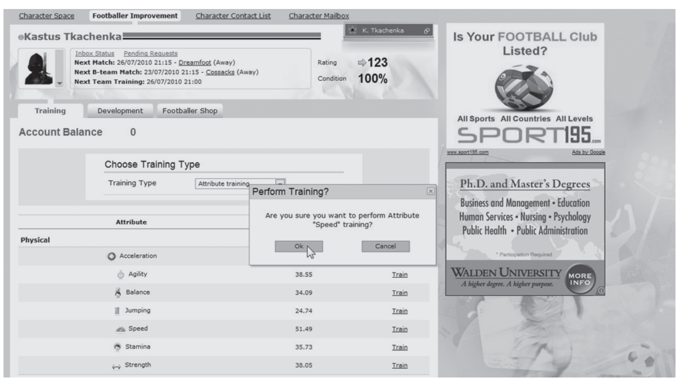
Я НЕ ТРЕНЕР, Я ИГРОК!

На матч в Footstar можно взять с собой майку и бутсы (а вратарям еще и перчатки), чтобы повысить характеристики.

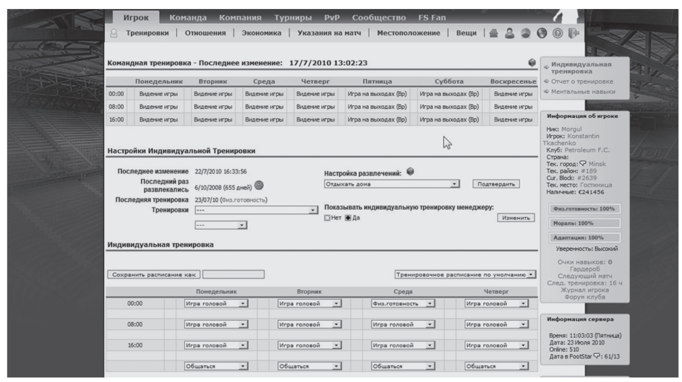
Planetarium Football Star (http://www.footstar.org/)
Football Identity (http://www.footballidentity.com/)

Но не все же время со скамейки командовать, иногда хочется и самому футболистом побыть. И здесь на помощь придут менеджеры, позволяющие и то, и другое. Правда, с отечественными аналогами как-то не сложилось, пришлось обратиться к зарубежным. Впрочем, освоиться в первом из них, Planetarium Football Star, несложно, русский язык игра поддерживает. Суть проста: регистрируем футболиста, выбираем имя, амплуа, ищем клуб и начинаем вести образ жизни рядового (пока рядового!) спортсмена. Тренируемся, выставляем указания на матч, смотрим на себя любимого в различных статистических позах. Нет, посмотреть можно и сами встречи, но если вы не приобретете местный аналог VIP-аккаунта, вариантов остается два. Либо ждать, пока вас вызовут в сборную (игры которой доступны для просмотра бесплатно), либо попросить кого-нибудь из тех, у кого есть возможность, скачать и выложить матч в Сеть. Но жизнь футболиста – это не только зеленый газон и кожаный мяч. Здесь реально приобрести собственный дом, купить машину и даже открыть магазин, где другие игроки будут покупать бутсы или майки, повышающие характеристики. Можно завести себе девушку, а в перспективе – и ребенка, которому в будущем передастся часть ваших навыков, что позволит основать футбольную династию. Пока, правда, таких династий не имеется, но разработчики уже готовятся их ввести.

Если же вам не нравится невозможность повлиять на действия своего подопечного в Footstar, приглашаем в Football Identity. Хотя игра все еще в стадии открытого бета-теста, она уже достигла почти полного функционала. И единственное, что может отпугнуть отечественного пользователя – незнание английского языка. Впрочем, разобраться труда не составит, да и руководства на русском языке присутствуют. Зато когда вы очутитесь на поле, сразу поймете, как приятно знать, что от твоих решений зависит столь многое. Тем более что решений будет масса: каждый ход (примерно раз в секунд тридцать игрового времени) придется определяться, куда бежать и что делать с мячом (если так сложилось, что кожаная сфера перепала вашему футболисту).
К слову, здесь можно стать не только футболистом, но и журналистом, зарабатывая виртуальные деньги статьями. Но удовольствия от этого получаешь как-то меньше.



Поначалу игроки в Football Identity стараются прокачивать характеристики, и лишь через пару-тройку сезонов перейдут к умениям.



Страницу тренировок в Footstar лучше посещать почаще. Чтобы вовремя поправить план развития игрока, если понадобится.

БРАТЬЯ НАШИ МЕНЬШИЕ

11x11 (http://www.11x11.ru/), «Территория футбола» (http://www.terrafoot.ru/)

В этой статье сложно было не упомянуть про онлайн-менеджеры «несерьезного» типа. Их основное отличие от «серьезных» – невероятно большие преимущества от вложения реальных денег при встрече с соперниками, отказывающимися распечатать кубышку. По сути, перед нами условно-бесплатные MMORPG «корейского» типа, только наполненные футбольным смыслом. Или, точнее, бессмыслицей.

Возьмем, например, «11x11» (http://www.11x11.ru/) от той же «Некки», что сделала «Золотую бутсу». Проведя здесь достаточно времени, вы поймете, что результаты матчей весьма странные и порой необъяснимые, а без траты своих кровных добиться успеха тем сложнее, чем выше ваш уровень тренера. Неудивительно, что на верхних строчках рейтинга находятся те менеджеры, которые не только проводят уйму времени в онлайне, но еще и активно спонсируют разработчиков.

В «11x11» за день можно сыграть десятки, а то и сотни матчей (особенно если вы готовы постоянно тратиться на восстановление физической готовности футболистов), но и жизнь здесь течет гораздо быстрее, чем у «взрослых» коллег. Старение игроков происходит раз в полмесяца, так что 16-летний юнец уйдет на пенсию где-то через два реальных года, тогда как в той же «Золотой бутсе» подобное случится лет через восемь! В общем,

«Территория футбола» пока еще в самом начале развития, так что многие возможности просто не реализованы. Видимо, доходы и так неплохи.

чтобы добиваться успеха в «11x11», надо тратить не только много денег, но и много времени, иначе никак.

Аналогичным образом обстоит дело и с «Территорией футбола» (не путать с Football Territory!) от Mail.ru. Точнее, с матчевым движком все еще хуже – если вы давно не встречали в менеджерах результатов уровня 24:0, есть шанс неплохо посмеяться… наблюдая, как вашу команду в турнире разделывает под орех соперник, для которого игра стала настолько родной, что ему не жаль вложить в нее несколько сотен долларов ради получения превосходства над вами и другими «бесплатниками». Впрочем, барахтаться можно и так, но постоянно побеждать – вряд ли. Разве что вам будут попадаться турниры, где в качестве соперников выступают команды-боты, но такое в последнее время случается все реже. Зато здесь есть разнообразные квесты, за выполнение которых дают опыт и деньги, и миссий становится все больше и больше. Подобный уклон в сторону RPG способен порадовать поклонников серии Total Club Manager, ныне именующейся FIFA Manager. Но этот плюс – всего лишь второй, что нам удалось пока отыскать в «Территории футбола» (первый – возможность сыграть в день практически неограниченное число матчей).

ПРОДОЛЖАЯ РАЗГОВОР…

Само собой, мы перечислили отнюдь не все менеджеры, а лишь самые выдающиеся. Впрочем, один из выдающихся был пропущен – «ПБ-Лига» (http://www.pbliga.com/). Увы, к числу открытых игра не относится, уж слишком от нее веет элитарностью в плохом смысле этого слова. Даже чтобы получить команду, придется немало попотеть, одной заполненной анкеты будет мало. Понадобится и общение на форуме, и даже соответствие параметрам по возрасту и/или образованию (средний возраст пользователей «ПБ-Лиги» близок к тридцати, и почти все с высшим образованием). К слову, лишиться клуба проще простого, достаточно разок забыть отправить состав на матч (таких жестких правил нет больше нигде). И сменить команду можно, лишь отсидев годик в бане, да еще и дадут после этого какой-нибудь захудалый клуб. На фоне такого драконовского отношения к пользователям даже очень приличный матчевый движок (над созданием которого работали, в том числе, специалисты-математики) не будет значительным аргументом в пользу «ПБ-Лиги». Хотя, если вас не смущает куча условий, проверок и требований, попробуйте. Из проектов с потенциалом отметим Football Territory (http://www.footter.com/). По крайней мере, матчевый движок смотрится приятственно, да и отыграть весь сезон в чемпионате и кубке страны (не говоря уже о международных клубных соревнованиях) строго одним и тем же составом не получится, что близко к реальности. Но с экономикой надо что-то делать: так, расширение стадиона выше 20 тысяч мест редко когда себя оправдывает, да и желание подзаработать денег на брендовых клубах вроде «Арсенала», когда игра еще не успела толком зарекомендовать себя, не красит создателя.

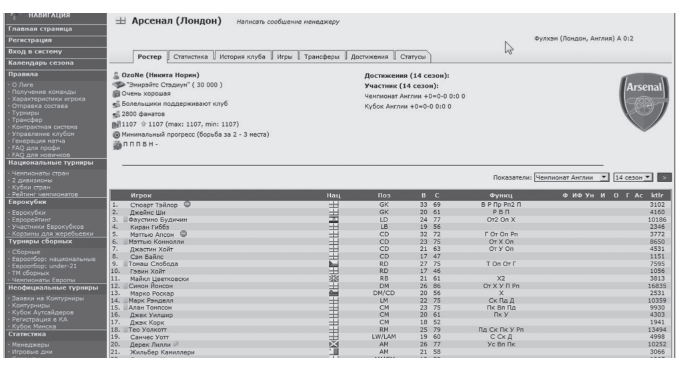
Впрочем, в плане корыстности Football Territory, где легко прожить и без вложения денег, еще долго будет позади той же Soccer Zone (http://www.soccerzone.ru/). Вот уж где получить свободный и при этом бесплатный клуб в свои руки почти невозможно. На момент написания статьи таковых было всего три, и на каждый стояла очередь в несколько десятков желающих. Тогда как команд за деньги – воз и маленькая тележка (больше трехсот!). Да, если бы и была премия «самый жадный проект», Soccer Zone однозначно оказалась бы в тройке номинантов. Впрочем, конкуренты нашлись бы все равно, хотя бы «Живи футболом» (http://www.soccerlife.ru/), где число платных команд тоже превысило отметку в 300 штук, а свободных бесплатных днем с огнем не сыщешь (или сыщешь, но таких, что сам будешь не рад найденным).

Где-то за пределами этой статьи осталась и FA13 (http://www.fa13.com/), некогда один из лидеров, нынче все больше теряющий популярность (длинннющий список свободных клубов тому подтверждение). Пожалуй, одна из причин этого – отсутствие позитивных изменений в генераторе матчей, последние из которых припомнят разве что старожилы. Не радует и экономическая система, загоняющая клубы «в минуса» и заставляющая даже грандов годами бороться за выживание. Да и наличие не самой удобной программы для отправки состава не прибавляет очков в копилку популярности.

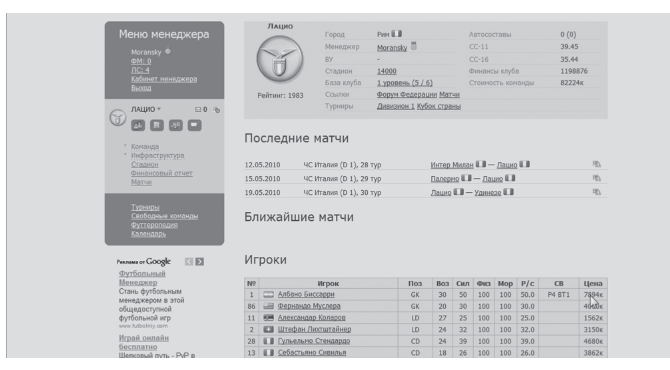
В Fint FM (http://www.fintfm.ru/) начиналось все прекрасно, но уже во второй половине прошлого года дело застопорилось. Недавно, правда, стали появляться новости на главной странице сайта, что намекает на возрождение проекта. Но раздел регистрации нового пользователя не работает, а ведь приток геймеров-новичков в условиях оттока «старичков» – главнейший компонент выживания. Как и стабильная смена сезонов, с которой в Fint FM никак не сложится. Практически парой «Финту» в этом смысле выступает «Планета футбола» (http://www.football-planet.org/), позиционирующая себя как «один из самых молодых и амбициозных менеджеров в РУнете», но на деле развивающаяся крайне медленно (если это вообще можно назвать развитием). Чуть быстрее дело движется в ВФМ «Элита» (http://vfm-elita.com/), но и там ситуацию слишком хорошей не назовешь. В данном менеджере идет уже седьмой сезон, но до сих пор не реализованы травмы и возможность задания замен футболистов в матче. Хотя многим совершенно справедливо нравятся в «Элите» схема тренировок, а также подробное описание правил перемещения и действий спортсменов на поле.

Очень плохо обстоит дело с пользователями в «Мастерах футбола» (http://footballmasters.ru/), где из полутысячи команд примерно половина без менеджеров, а на сайте часто находятся всего семь-восемь пользователей. А вот проект «Игрок» (http://www.vfplayer.com/), где предлагается очутиться в роли футболиста (или тренера) одного из клубов России или Молдовы, и вовсе стоит на грани небытия. Создатель проекта забросил свое детище, решив, видимо, что конкурировать с зарубежными грандами в одиночку ему не по силам. И правильно решил – с таким отсутствием энтузиазма до Footstar или Football Identity ему пришлось бы идти не одно тысячелетие.

Есть и другие менеджеры, но, думаем, перечисленных вам на полгодика хватит. Главное – откройте для себя этот волшебный мир. Мир, где можно тренировать, как Хиддинк, и даже играть, как Бекхэм. **СИ**



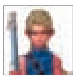
Хотите попытать счастья в «ПБ-Лиге», готовьтесь к долгим проверкам и опросам со стороны власть предержащих.



Путь Football Territory в большой мир еще только начинается. Хочется верить, что свою дорожку к славе он пробьет.

Локализация матерных игр на примере Mafia II

Илья Ченцов: Тут вышла PC-демоверсия Mafia II. Steam мне почему-то по умолчанию скачал русскую, я в нее поиграл, и показалось мне, что как-то она переведена... по-детски, что ли. Вот прямо чувствовал, что где герои говорят «черт», в оригинале было «fuck». Предчувствия меня не обманули. Я, конечно, понимаю, что все «факи» переводить одинаково будет скучно, но не кажется ли вам, что градус матерности в результате был снижен неизвестно зачем – грубо говоря, бандиты превратились в школьников? Не пытается ли русский издатель таким образом стимулировать покупку игры школьниками – ведь рейтинг PEGI, указанный на коробке, в России официально не действует, а вероятность детишек получить ремешка от родителей стремительно уменьшается, если персонажи игры говорят не матом. Моя конспирологическая теория заключается в том, что русские версии игр пытаются делать хуже, чем оригинальные, чтобы объяснить, почему они дешевле стоят.
Хотя сразу укажу и её уязвимое место: только писишные русские версии стоят дешевле зарубежных.

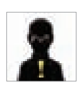


Сергей Цилюрик: Меня, прямо говоря, бесит такое «понижение градуса». Если бы я посмотрел мой любимый фильм Shaun of the Dead в цензурном переводе, он наверняка бы не стал таким, гм, любимым для меня – потерялась бы вся острота, весь смак. Поэтому вообще стараюсь локализации обходить стороной. Слышал, что в России будут только переведенные версии Mafia II – значит, в России я ее не куплю.
Не знаю уж, как там лучше для продаж, но меня, честно говоря, это не особо волнует. Я – потребитель, и урезанные версии игр меня не устраивают в любом случае.

Артем Шорохов: Ребят, ну вы как-то прям красиво и гладко нашлёпнули на мат ярлычок «так лучше продаётся». А как насчёт вспомнить обратные случаи? Хоть те же переводы Гоблина и его присных, куда мат втискивается где нужно и не нужно – лишь бы позабористее. Подростки – это ведь люди того возраста, когда любая «запретная тема» – мёдом намазана, и на этом кто только и как только ни наживается. Вот вы говорите, родители ата-та ремнём сделают. Так в этом-то и кайф – запереться где-нибудь на семь замков, нацепить наушники и втихаря при свече играть во что угодно, лишь бы лексикон пополнить, чтобы потом в курилке за школой блеснуть. И это, пардон, тоже рынок. Пусть не такой объёмный, но на хлеб переводчикам-затейникам хватает.
Что до основной темы, я могу тут долго гундеть насчет того, как стоит и как не стоит переводить иностранную брань, но это все не так интересно. Интересно – это когда, помимо русской еще оригинальная дорожка есть и субтитры всех видов. И конкуренция авторских переводов, когда каждый всерьез заинтересованный мог бы выбирать то, что ему действительно ближе и роднее. Альтернатива – жёсткий (но справедливый) контроль качества локализации первичным правообладателем. Но это из области фантастики в стране «социально приемлемых» цен и трепета перед реэкспортом. В конце концов, вспомните, как в девяностых (или того раньше) японские «многобуквенные» игры переводили на английский – похожая ведь история. Пока не выросли обороты, риски и понимание того, что работаешь на тех, кто ценит хорошее и умеет отличать его от халтуры, халтуру и гнали. За исключением редких «идейных борцов за чистоту и качество» вроде Working Designs. Посмотрите на рынок аниме – там примерно то же, хоть и с другого боку.

Илья Ченцов: Гоблин про свои переводы вот что говорил: «Почему-то считается, что если американцы ругаются в кино, то это вроде как и не ругань. Ничего подобного! На Западе такие фильмы по национальным каналам не крутят. А если и показывают что-то подобное, то режут так, чтобы не было сцен насилия, обнаженных задниц и наркотиков, а брань «запикивают» или переговаривают. Хочешь смотреть полностью? Плати деньги за кабельный канал. <...> Некоторые фильмы из-за обилия мата в моем переводе приобретают чудовищное звучание. Но они такие и есть. И я уверен, что моими стараниями в недалеком будущем на афиши кинотеатров вернутся таблички «Детям до 16...».
И ещё характерное из Гоблина: что мол, был у него друг-бандит, и ему очень гоблинский перевод «Пути Карлито» нравился, а жена этого друга Пучкова ругала, мол, ты мое любимое кино испортил. А тот (Пучков) отвечал: «Вот, теперь ты поняла, что это на самом деле кино про бандюг, и тебе его смотреть не надо».
Собственно, это я к чему? Да к тому, что смягчая мат в локализации, переводчики таким образом искажают художественный замысел оригинала – выводят персонажей более положительными, что ли (ведь речь – очень важная часть образа). Я вот сам не люблю мат и тех, кто его использует (особенно в таких количествах, как «герои» Mafia II), и если бы игра была локализована матерно, персонажи (в том числе и главный герой и его друзья) вызывали бы у меня гораздо большую неприязнь. А так их зачем-то делают более симпатичными. И все равно получается диссонанс, потому что они творят всякое непотребство.
Тут, кстати, еще и голоса могут свою роль сыграть – Джо Барбаро получился ну совсем «комическим прихвостнем главного героя». Хотя в оригинале, с другой стороны, он какой-то никакой. Что-то бы среднее тут.
Да и циферка 18, пусть и законной силы не имеющая, на коробке стоит – стало быть, я (гипотетический я, любитель бандитов и матерщины), покупая, ожидаю получить свой контент «от 18». А тут только вяленькие «черти», «суки» да «падлы».

Илья Ченцов: Кстати, пришел ответ от Зуева («1С-СофтКлаб») на вопрос, постарались ли переводчики сами или им была указание сверху: «Есть определенные правила русского языка, где семь слов (те самые) являются табуированной лексикой и запрещены к использованию на телевидении, радио и т.д. Это политика государства».
Вот мне кажется, что игры в «и т.д.» не входят. Думаю, нужен комментарий юриста.
Не говоря уж о том, что «правила русского языка» у него плавно переходят в «политику государства».



Святослав Торик: Вообще, странно получается. Табуированная лексика, если исходить из того, что в телевизоре ее нет, а в книгах есть, запрещена только при публичных демонстрациях/чтениях/играх. В теории, при игре в клубе или на публике (на ноутбуке с хорошими активными колонками, например), нецензурная брань станет публичной, однако для статьи Кодекса об административных правонарушениях не хватает некоторых параметров.
«Статья 20.1. Мелкое хулиганство.
1. Мелкое хулиганство, то есть нарушение общественного порядка, выражающее явное неуважение к обществу, сопровождающееся нецензурной бранью в общественных местах, оскорбительным

приставанием к гражданам, а равно уничтожением или повреждением чужого имущества».
Поскольку кроме нецензурной брани никакого нарушения общественного порядка при публичной демонстрации игры не наблюдается, то и статья не подходит. Других статей про матерщину в российских законах нету.

Илья Ченцов: Я вот тоже ничего не нашел. Может быть, пока никто не видел, «1С-СофтКлаб» стала самостоятельным государством?
Замечу также, что «публичная демонстрация игры» и «продажа игры» – это разные вещи. **СИ**

Нужны ли в играх заставки?

Константин Говорун: Я люблю заранее отрендеренные ролики. И меня бесит то, что еще во времена PS2 все начали от них ползучим образом отказываться в пользу сценок на движке. Самая правильная схема была в FF X – самые важные ролики были показаны в CG, а рядовые диалоги – уже попроще. Поэтому я за то, чтобы игры были на двух, трех, четырех дисках – лишь бы они оправдывали свою рекомендованную цену. А для этого, на мой вкус, ключевое сюжетное видео должно быть заведомо и намного лучше, чем то, на что способно железо консоли.

Артем Шорохов: Как-то давно Эда Буна спросили, будут ли в финале игры (MKDA, если не ошибаюсь) CG-ролики или картинки с текстом. Он на это ответил, что ролики можно было бы сделать, но это отнимет ещё кучу времени, задержит релиз и в результате всем сделает только хуже. Потому что игра – она не о видеороликах. Понятно, что наполовину это просто отмазка, понятно, что ролики делать дорого и т.д. Но все-таки: а зачем? Раньше они давали нам понять, как на самом деле выглядят эти смешные спрайтовые герои, но сегодня-то? Не было ли у вас ощущения, что все это CG и FMV – суть красивые заплаты от кутюр, которые многим играм (в костюмах которых нет лишних дыр) попросту не нужны? Я знаю, что это звучит как предложение не делать в фильмах спецэффекты. Я понимаю, что тем играм, что претендуют на кинематографичность (или тем, которые обязаны вызвать сильные эмоции, но не умеют этого добиться геймплеем, а значит, полагаются на сценарий и, следовательно, «актёрскую игру») подобное видео необходимо. Но остальным-то зачем? Вот есть Super Mario Galaxy 2, это идеальная игра, лучшая в своём классе. И к ней, как к какому-нибудь нынешнему Сонику, запросто можно прикрутить «сюжет» и «пререндеренные ролики». Но Миямото этого намеренно не делает. Не потому ли, что эти костыли не только дорого стоят, но попросту и не нужны тому, кто не хромает? Не ты ли, Костя, сам жаловался на «все эти свистелки и перделки», которыми нам пытаются запудрить мозги, отвлекая от собственно игр?

Святослав Торик: Я думаю, что CG – это рудимент эпохи 8-битных и 16-битных игр, когда заставка или картинка (равно как и титры, которые тогда старались сделать не просто текстом на черном фоне) являлась наградой за усилия игрока. Вспомни Street Fighter 2 – разве картинка Рю, уходящего вдаль, с коротким текстом, это не круто было (хотя бы после первых двух-трех прохождений)?
Пререндеренные ролики в более или менее хорошем качестве – это уже эпоха PS one, когда все эти RPG, возглавляемые FF VII (сколько там дисков было? три, кажется?), просто обязаны были сопровождаться роликами. И, насколько я понимаю, по той же причине – то, что Гейб Ньюэлл называет vista, визуальная награда за то, что игрок справился с неким игровым челленджем.
Я думаю, что сейчас CG-ролики, раз уж они стали широко используемым инструментом, должны быть предельно хороши, а не как в StarCraft II – дорогой, визуально богатый, но без души, сцуко. В качестве роликов DX3 и Thief IV, например, можно не сомневаться – Сквареникс любит помогать дочерним компаниям.

Артем Шорохов: Я примерно это и имел в виду: можно назвать ряд причин и следствий, когда роликам быть. Во всех прочих случаях это или «потому что все так делают», или, того хуже, «чтобы никто не спросил, за что деньги плочены». Меня, скорее, удивляет потребительское отношение самих геймеров, вот это вот: «Мне недодали роликов, игра плохая!» Сам факт, что неинтерактивные видеовставки, зачастую еще и плохо поставленные, отчего-то начали считаться каким-то неотъемлемым атрибутом видеоигр. Если вдуматься, это не менее дико, как поклонение обложкам книг, мол, неважно, что там за буквы, главное – во какая иллюстрация! =)
Невольно поверишь Саше Устинову, который убежден в том, что все игры давным-давно одинаковые, а покупают геймеры графику, сеттинг (принимаемый за сюжет) и... заставки.

Сергей Цилюрик: Не исключено, что он недалек от правды. Меня всегда удивляла эта любовь геймеров к роликам, начавшаяся с популяризацией CD-носителей. Хорошо еще, что сейчас прошла мода на заставки, сделанные с использованием живых актеров, – вот же где был настоящий страх, ужас, Эд Вуд и Уве Болл!
На эту тему вспоминается 2001 год, когда все ждали Final Fantasy X, и в Интернете можно было найти посты вида «FFIX была на четырех дисках, а FFX – только на одном, фу!» Это, мне кажется, очень хорошо иллюстрирует, что очень часто людям важно не качество, а количество – лишь бы побольше да покрасивее. С другой стороны, чтобы ценить именно качество, нужно иметь вкус.
Что до заставок, то я к ним отношусь весьма прохладно. Я видел уже столько потрясающих сценок, выполненных на движке (причем на совершенно разных платформах – от Xbox 360 до PS one), что наличие или отсутствие пререндеренных роликов для меня не значит практически ничего.

Илья Ченцов: Напомню, что есть еще такое предельно функциональное применение – видеоролики, маскирующие загрузку. Тут уж, наверное, лучше видео смотреть, чем в экран с надписью «Loading» таращиться. Или нет? Вон в Mass Effect были «сцены в лифте», на которые все бурчали, теперь стали «оранжевые схемки», и все бурчат еще сильнее. **СИ**

Константин Говорун

Последняя Halo от Bungie, приквел культовой Halo: Combat Evolved. Очередной бестселлер с голливудским бюджетом или настоящая игра мечты? В прошлом номере мы дали вам всю фоновую информацию о Halo: Reach, настала пора вынести игре финальный вердикт.

Спартанцы из Noble Team, герои обороны планеты Рич.

Halo: Reach

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель/дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Bungie
Мультиплеер:
отсутствует
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Студия Bungie принесла жанр FPS на консоли и популяризовала его. Все награды получены, все роялти – на счетах отцов-основателей. Казалось бы, надо перед уходом дверью хлопать нарочито громко, соря деньгами и не чураясь провокаций. Да и сюжет к тому располагает. Сотни крейсеров сходятся в космической битве, миллионы гражданских гибнут в очереди на эвакуацию, ядерные взрывы разрушают целые города! Малые личные трагедии накладываются на катастрофу вселенских масштабов – какой коктейль эмоций можно навязать геймеру! У Bungie, однако, есть чувство меры. Именно поэтому Halo: Reach – идеальный, чудесный подарок всем, кто был со студией все эти годы. Талантливым геймдизайнерам Bungie не нужно доказывать ничего издателю или прессе – только самим себе.

Игра рекомендует уровень сложности Heroic (на одну ступеньку выше Normal) – дескать, только так стоит проходить Halo: Reach. Действительно – вы столкнетесь с настоящим хардкорным вызовом геймеру, будете раз за разом умирать на одном и том же пятачке, пока не придумаете, что же делать с тем чертовым минометом за холмом или троицей бойцов класса Elite за углом. Броня у них ведь регенерируется – поэтому нельзя высовываться из-за угла, трусливо снимать пару долек линейки жизни, а потом прятаться обратно. Все решит одна быстрая

ЗА АРТ-ДИЗАЙН СТРАНА ИГР

ЗА СЮЖЕТ СТРАНА ИГР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХ СТРАНА ИГР

ЗА САУНДТРЕК СТРАНА ИГР

Что такое гало?

Как говорит википедия, гало (halo) – оптический феномен, светящееся кольцо вокруг объекта — источника света. Обычно это или Солнце, или Луна. В игре так называют гигантские космические кольца искусственнного происхождения.

и хорошо продуманная атака. Отвлечь двоих голограммой и расстрелять третьего? Найти ротозея с гравитационным молотом, убить, ограбить, а потом помчаться на более опасных врагов с большой дубиной наперевес? Halo: Reach – настоящий глоток свободы в царстве скриптов. Спартанцев не водят за ручку: их выбрасывают на поле боя, а там – крутись как хочешь. Вот они, враги; вот – ящик с штатными пушками. Не нравятся – сними другие с инопланетного трупа. Вариативность прохождения зашкаливает; и никто не подскажет, что же здесь имели в виду дизайнеры. Почему меня убивают – я делаю что-то плохо или совсем не то, что нужно? Иногда это раздражает; в душе кипит хорошая такая геймерская злость родом прямиком из золотых девяностых. Но именно такие чувства и должна вызывать игра, где слова «suicide mission» – не рисовка красивых голливудских спецназовцев. «I'm not asking if we're losing, I'm asking if we've already lost», – раз за разом герои ищут и находят повод не сдаваться и упрямо идти вперед.

На Западе Halo часто называют «sandbox-шутер» (sandbox – вообще-то, термин, описывающий суть GTA-подобных игр, где можно ходить куда хочешь и делать что хочешь). Это, конечно, не шутер в духе Far Cry 2 с его бесконечными квадратными километрами Африки и никчемными, однообразными квестами. Sandbox использован в меру. Каждый уровень (в Halo: Reach таких девять) – огромная единая область с непременными открытыми пространствами; слушаешь рацию – идешь туда, куда скажут. Скрипты не перекидывают с места на места автоматом: ходить надо ногами, а если далеко – садиться за руль джипа. Все честно. В Halo 3 меня раздражали две вещи: бэктрекинг и неочевидная архитектура помещений (заблудиться в трех коридорах – не самый лучший игровой опыт). А что поделать – sandbox. Индикатор «куда идти» вообще возникает очень редко. Предполагается, что вам достаточно словесного объяснения по рации. Так вот: в Halo: Reach всегда интуитивно понятно, что и как делать. Исключение – пометки конкретных целей (что взорвать, какую нажать кнопку). Тут и вправду гадание было бы неуместно. Иногда коллеги-спартанцы словами намекают на метод передвижения по уровню – покемперить со снайперкой на горе, или подкрасться незаметно и перерезать часовым горло (нововведение Halo: Reach – мгновенные melee-убийства). Но при желании можно, например, не садиться в бесхозный танк, а упрямо переть на бронетехнику врага пешком. А что? Прилепил трофейную гранату к вражескому ховерциклу, обездвижил, подбежал, выкинул за шкирку водителя и сел на его место. И вправду – настоящий sandbox!

В современных шутерах часты батальные сцены – где по десять минут кряду гремят выстрелы, что-то взрывается, люди ловко перебегают от укрытия к укрытию, и… никто не гибнет. Дескать, полный пат, и только геймер может переломить исход битвы. В Halo: Reach все честнее: встреченные вами AI-морпехи живут в «песочнице» уровня на тех же правах, что и геймер. Сражаются и умирают, унося в могилу пару-тройку ковенантов. А бывает и так: высадилось подкрепление с вертолета – и удачно брошенная граната разбросала безжизненные тела солдат по площадке. Такие сцены не просчитаны заранее: если перезагрузить миссию заново – окажется, что они успеют добежать до укрытия и вдоволь пострелять во врагов. Впрочем, что так, что иначе они – расходный материал. В Halo 3, помнится, смерти союзника-ковенанта геймеры часто даже радовались (класс – халявный энергетический меч!) Здесь эмоции чуть другие, но лишний автомат в хозяйстве не помешает. Единственное искусственное ограничение игры: ваши коллеги-спартанцы не могут умереть на поле боя. Для этого есть сюжетные

Легкие спойлеры

- Halo: Reach аккуратно подводит геймера к событиям Halo: Combat Evolved; поэтому перед прохождением советую хотя бы перечитать синопсис самой первой части Halo.
- Несмотря на то что спартанцы – пехота, в процессе прохождения Halo: Reach ваша команда лично уничтожит суперавианосец, крейсер, корвет, сотни истребителей и транспортных кораблей поменьше.
- Летать в Halo: Reach доведется не только на истребителе, а самая большая доступная пушка – размером с пятиэтажный дом.
- Большинство новых видов оружия встретится за всю сингл-кампанию всего один-два раза. Берегите патроны и используйте эти опасные игрушки как можно красивее.

ПРИЛЕПИЛ ТРОФЕЙНУЮ ГРАНАТУ К ВРАЖЕСКОМУ ХОВЕРЦИКЛУ, ОБЕЗДВИЖИЛ, ПОДБЕЖАЛ, ВЫКИНУЛ ЗА ШКИРКУ ВОДИТЕЛЯ И СЕЛ НА ЕГО МЕСТО. SANDBOX, ОДНАКО!

ролики. Как-либо командовать спартанцами нельзя; но можно, например, заманивать особо опасного врага к укрытию, где сидят ваши друзья. Поймал гада под перекрестный огонь – победил!

Неинтерактивных сюжетных роликов немного – только там, где без них никак не обойтись. Ценность Halo: Reach – в том, что история Noble Team рассказывается, простите, через игру. Вспомните типичную японскую модель боевика: проходим уровень, получаем в награду сюжетный ролик. Вспомните современные западные шутеры а-ля Modern Warfare: интерактивный фильм, где с помпой на экран выводят мишени и дают команду стрелять. И то, и другое хорошо, но это не совсем игры; слишком многое взято из кино и аниме. Метод Bungie сложнее, но зато и полученный геймером опыт – уникален. И нет ощущения, что проще сходить на YouTube и посмотреть полное прохождение, чем покупать игру. В наш век широкополосного Интернета это чрезвычайно важно.

Что за опыт? Когда я был в студии Bungie, спросил: будут ли в игре еще сюрпризы, вроде боев в космосе на истребителе Sabre. Разработчики ответили: «Какие же тогда это будут сюрпризы?» И вправду: перед прохождением лучше знать о подробностях Halo: Reach как можно меньше. Тогда каждый новый вид техники или оружия, персонаж или батальная сцена будут удивлять по максимуму. Уж чего-чего, а разнообразия здесь хватает. Одного ждать не стоит: каких-то особенно пронзительных моментов, высокопарного пафоса, гигантских боссов. Игра реалистична – в той мере, в какой это позволяет формат научной фантастики. Спартанцы сражаются и умирают – такова их судьба. В конце концов, все мы знаем, чем закончится история планеты Рич (кто не знает – прочитайте материал из предыдущего номера). Дьявол – в деталях.

Кратко и образно – стиль Halo: Reach. Типичный кирпичик истории – пара реплик диалога, десяток секунд видео. Каждый персонаж – что висящее на

ОДОЛЕЛ СЛОЖНОГО, УМНОГО, СИЛЬНОГО ПРОТИВНИКА – ПРОЧУВСТВОВАЛ НА СОБСТВЕННОЙ ШКУРЕ, ЧТО ТАКОЕ ПОДВИГ СПАРТАНЦА.

стене ружье; один раз за игру непременно выстрелит. Отвлекаться – нельзя ни в коем случае; в Halo: Reach вообще нет ни одного лишнего кадра. Несколько реплик – и мы узнаем, что человеческое общество не монолитно; повстанцы готовы угрожать правительству, пока война кажется далеко. Игра не втюхивает геймеру, как ужасны разрушения на Риче. Город Новая Александрия, вид с крыши небоскреба до и после взрыва, – и слова кажутся лишними. Одолел сложного, умного, сильного противника – прочувствовал на собственной шкуре, что такое подвиг спартанца. Куда убедительнее, чем красивые CG-ролики на ту же тему! «I'm missing Kat» по рации (по иронии, после сейвпойнта в том самом месте, которое я перепроходил раз двадцать) – и бегающие за тобой фигурки в боевых костюмах получают бонус к человечности. И это главное: в Bungie хотели рассказать историю не битвы за Рич, но шести людей, участвовавших в ней. Ведь спартанцам из Noble Team не докладывают о боях на орбите зрелищными CG-роликами; они знают только то, что видели сами и что сочло нужным сообщить командование. Тем больше хочется из намеков и разрозненных кадров составить полную картину событий, узнать больше о судьбе планеты. Удивительное дело: после прохождения игры я полез читать «Халопедию» (halo.wikia.com). Очень хочу купить книгу Fall of Reach. Собрать все, что имеет отношение к Halo. И, конечно, откопать диск с Halo: Combat Evolved для первой Xbox. Ведь Halo: Reach – не просто приквел; это бесконечно важный кусочек пазла Halo. Здесь началась история Мастера Шефа, его путь к победе. Halo – это заразно. Да, и не вздумайте выключать игру на финальных титрах, дождитесь настоящей концовки.

Здесь нет ни слова о мультиплеере: увы, сервера откроются уже после сдачи этого номера в печать. Но я тестировали сетевые режимы во время визита в Bungie, об этом подробно рассказано в предыдущем номере «СИ», повторяться нет смысла. Кооперативный мультиплеер мы посмотрим позже и, возможно, напишем об этом в журнале. Лучше расскажу другую историю. Зашел я как-то на Youtube, нашел составленный кем-то плейлист (начинающийся с клипа певицы Hitomi), включил, надел наушники и сел писать текст. Через десяток композиций внезапно услышал знакомую музыку и опешил. Жму Alt+TAB: и вправду Halo! Композиции из первой части, из второй, из Reach. Человек просто взял скриншот с планетой и пустил под него мелодию. Смотришь на картинку, слушаешь музыку – и прямо в дрожь бросает. Halo: Reach – такая игра, что можно взять двенадцать скриншотов с ключевыми моментами, распечатать на хорошей фотобумаге, купить деревянные рамочки, развесить по стенам и включить на аудиосистеме саундтрек на бесконечном повторе. Получится вполне себе модная арт-инсталляция, передающая на сто процентов дух игры. Причем для каждого геймера эти иллюстрации будут свои, из личного опыта.

По-моему, это прекрасно.

ОЦЕНКА 10

Развод и тапочки

В 2000 году студия Bungie вместе с проектом Halo: Combat Evolved была приобретена известной корпорацией из Сиэтла. Игра стала самым громким хитом для Xbox и главным поводом для покупки консоли. За ней последовали сиквелы. В октябре 2007 года Bungie внезапно объявила о том, что снова становится независимой студией, а Halo: Reach станет ее последней игрой в цикле. В 2010 году Bungie подписала десятилетний издательский контракт с Activision Blizzard и объявила, что разрабатывает с нуля совершенно новую медиавселенную. Под этот проект Bungie расширяется, набирает новых сотрудников, и недавно была вынуждена переехать в более просторный офис.
Анонс, видимо, будет сделан уже в следующем году.

АГЕНТ@mail.ru®
Бесплатно
Идеально для общения!
мгновенные сообщения
голосовые и видеозвонки
"друзья на карте"
sms бесплатные SMS
поддержка ICQ
мобильный агент
www.agent.mail.ru
реклама

РЕЦЕНЗИЯ

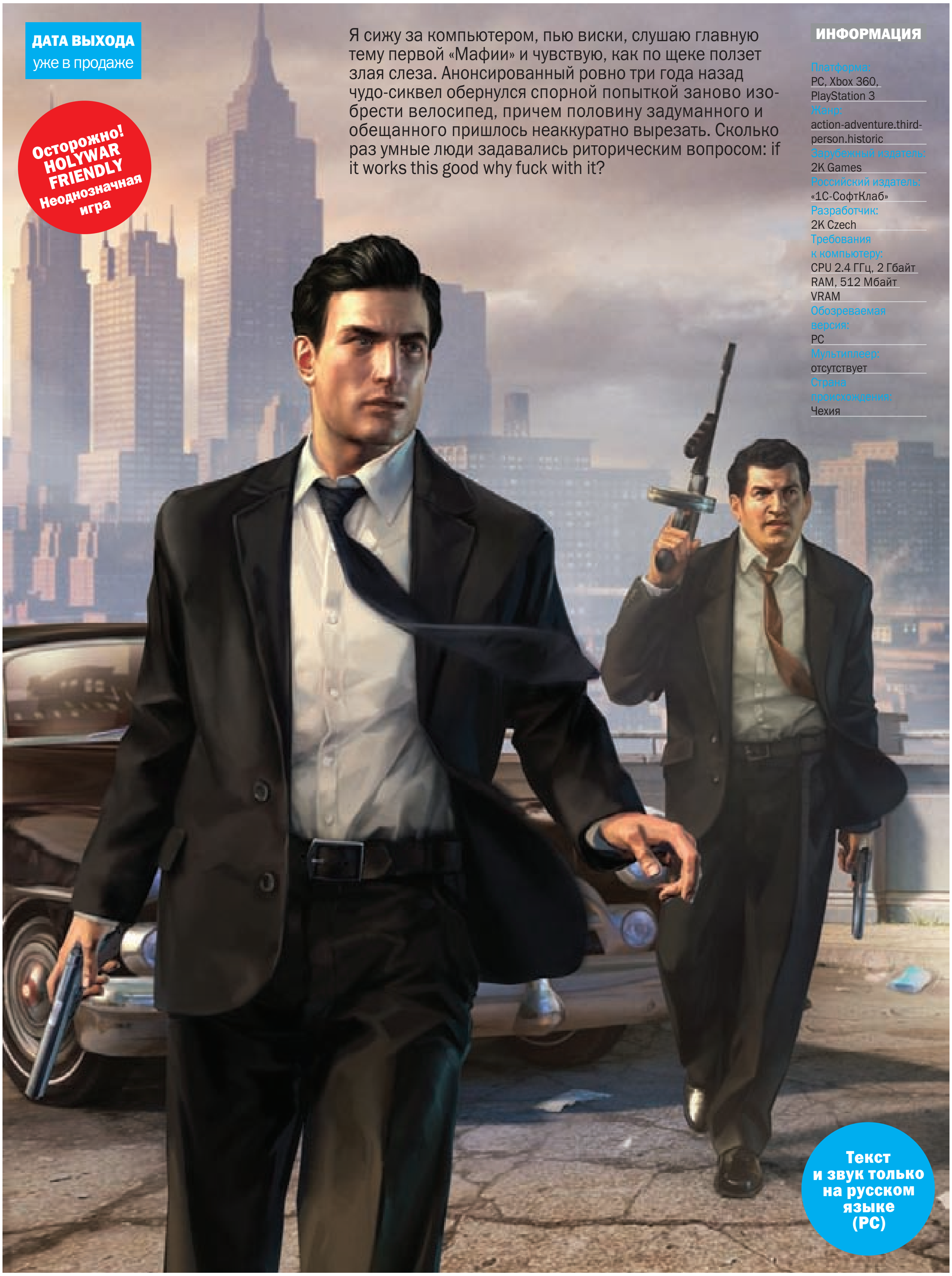
НА ПОЛКАХ

PC
PS3
XBOX 360

Mafia II

ЗА САУНДТРЕК СТРАНА ИГР
ЗА АРТ-ДИЗАЙН СТРАНА ИГР

Святослав Торик



ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Осторожно! HOLYWAR FRIENDLY Неоднозначная игра

Я сижу за компьютером, пью виски, слушаю главную тему первой «Мафии» и чувствую, как по щеке ползет злая слеза. Анонсированный ровно три года назад чудо-сиквел обернулся спорной попыткой заново изобрести велосипед, причем половину задуманного и обещанного пришлось неаккуратно вырезать. Сколько раз умные люди задавались риторическим вопросом: if it works this good why fuck with it?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3

Жанр:
action-adventure.third-person.historic

Зарубежный издатель:
2K Games

Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»

Разработчик:
2K Czech

Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 2 Гбайт RAM, 512 Мбайт VRAM

Обозреваемая версия:
PC

Мультиплеер:
отсутствует

Страна происхождения:
Чехия

Текст и звук только на русском языке (PC)

Закрываю глаза и вижу: в 2007-м, когда Take-Two Interactive все-таки подписали Illusion Softworks на продолжение их давнего суперхита, чешские разработчики сели и составили четкий план. В него вошло практически все, что удалось реализовать в первой части, а также дополнительный вагон всяких мелочей. Сценарием и планированием жизни нового города занялся тот же автор – Даниэль Вавра.

Открываю глаза и читаю буквально во всех интервью Даниэля следующее: «Главный герой Вито Скалетта рос в бедной семье и всегда хотел стать одним из тех, кого он видел порой на улицах – уважаемым сеньором в дорогой машине с капустой в лопатнике». Классика и душевный привет половине всех гангстерских фильмов Голливуда. Но по неизвестной причине как раз этой ключевой мотивации в финальной игре и не оказалось: интродукция начинается уже в тот момент, когда юный герой решительно ступает на кривую дорожку и занимается грабежом в составе организованной группы. Что случилось? Где посеяли главную идею? Теперь Вито – безжалостный преступник, которому бессмысленно сопереживать.

К финальной версии Mafia II чрезвычайно много вопросов; сравнивай хоть с обещаниями из интервью, хоть с первой частью. Во всем царит тотальная недосказанность, незавершенность, противоречия. При этом отдельные детали игры, вырванные из контекста, просто великолепны. Недаром мнения о Mafia II столь разнятся – все зависит от того, что каждый считает для себя самым важным. Например: рассчитывали ли на то, что Mafia II станет убийцей GTA IV? Нравится ли вам вообще sandbox-геймплей или предпочитаете линейную последовательность миссий? Что для вас важнее: яркие, неожиданные повороты сюжета или личность главного героя? Даже платформа важна: на PlayStation 3, как известно, нет травы. Ее хватило только на PC.

Вверху: Вступление к игре (оно же туториал) впечатляет не хуже любой другой миссии. Ситуацию немножко портят «заколоченные» двери и непреодолимые баррикады, но в этом вся игра.

Справа: Местная черная гопота. Упоминается чаще, чем встречается в заданиях.

Ничего личного

Вито Скалетта на протяжении всех пятнадцати глав произносит меньше слов, чем его друг Джо. Вито Скалетта никогда не смеется и не позволяет себе улыбнуться. Вито Скалетта не плачет и не потрясает в бессилии кулаками. Вито Скалетта не заводит романов ни с женщинами, ни с мужчинами, что не мешает ему собирать постеры из журнала Playboy. Вито Скалетта не повышает голос и всегда говорит с таким спокойным напряжением, будто проглотил аршин, сидя на унитазе. Вито Скалетта никогда никому не возражает: он не способен отказать ни лучшему другу, ни быдловатому автомеханику, который только что послал его лучшего друга матом. Вито Скалетта несмело мечтает о роскошном доме и куче денег. Вито Скалетта – самый скучный персонаж за историю игровой индустрии, а еще он главный герой игры Mafia II.

Переварив и осознав предыдущий абзац, переживать за Вито Скалетту, как это было с Томми Анджело, уже не получается. Вроде бы у обоих одна и та же мотивация – делать деньги грязными способами, чтобы не влачить нищенское существование; однако оба жили фактически в разные

Пиво с утра – не только вредно, но и максимальные хитпойнты восстанавливает. Обычная регенерация работает только внутри отдельного сегмента, как в Just Cause 2 или в Ninja Gaiden: Dragon Sword.

APEX и очки

Пусть версию для персональных компьютеров и лишили эксклюзивного контентного дополнения, зато только у гордых компьютерщиков есть поддержка nVidia APEX. Это физический движок высокого уровня (то есть, им могут пользоваться не только высоколобые программисты, но и простые художники, например), основанный на библиотеках PhysX с подключаемыми модулями. В Mafia 2 таких модулей два: один отвечает за развевающуюся одежду, а второй – за поведение мелких частиц объекта при разрушении оного. Короче, мы все ближе и ближе к реализму, хотя есть одна загвоздка: движок использует исключительно центральный процессор, а не графический, поэтому в идеале хорошо бы иметь топовую конфигурацию этого года, а не собранный под требования TES IV системный блок из «нонеймов».

Ну а если помимо хорошего процессора удалось впихнуть вторую видеокарту от nVidia и заодно приобрести монитор на 120 герц, то нелишним будет прикупить трехмерные очки с поддержкой 3D Vision. Сам не пробовал, но знающие люди говорят, что поиграв часик (если больше, то глаза устают) в режиме «все включено», играть в двухмерную версию уже не так весело.

Вверху: Если бы руководителем 2K Czech был Стив Болмер, на презентации игры он бы ходил по сцене и повторял: Details! Details! Details! Details! Details! Details! Details! Details! Details! Details!

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ЖЖ-ЮЗЕР SINIY_SHAR

Игра очень плохая. Очень скучная во всех отношениях. Скучный город, напоминающий Sims со стрельбой, скучные задания, где нужно чистить унитазы и развозить чеки, скучные гонки и перестрелки. От полиции спрятаться очень легко, в пустом городе делать нечего, боёвка концентрирует в себе все самое опостылевшее в играх за последние годы - укрытия, регенерация, враги-чурбаны... В плане сюжета «Мафия 2» может тягаться только с российскими сериалами про бандитов, и даже не со всеми.

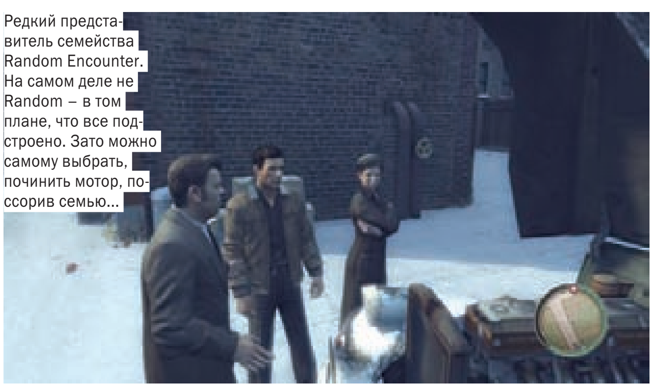
эпохи: у Анджело в самом разгаре Сухой закон и Великая депрессия, а у Скалетты подъем экономики и сытые послевоенные годы. Вот только Томми при этом живет как человек и действует как человек, а Вито – натуральный биоробот без желаний и помыслов. Его самое серьезное событие в жизни произошло в тот момент, когда он сел на шею своему другу детства Джо Барбаро. Тот тащит его за собой по скользкой тропе криминала, неоднократно подвергая смертельной опасности, однако Вито на это, в общем-то, наплевать. Время от времени он, правда, проявляет инициативу – например, когда нужно оприходовать зарвавшегося шурина, погрязшего в пьянстве и разврате. Сам Скалетта легкого поведения самок и алкогольных/наркотических средств упорно избегает. Для него нет ничего более важного и нужного, чем деньги и роскошь – неудивительно, что за всю игру его дважды полностью их лишают. Бесхребетность, вялость и проявляющаяся изредка жажда наживы напрочь убивают все желание понять и принять полупрозрачный характер Скалетты. Есть, правда, мнение: Вито – дисциплинированный боец, фронтовик, привык выполнять приказы. Что ж, может и правду говорят, что армия делает из человека робота. Спасает то, что сюжет в Mafia II (как, кстати, и в первой части) делает не герой, а его гораздо более интересное окружение – в первую очередь Джо.

Chinatown, my Chinatown

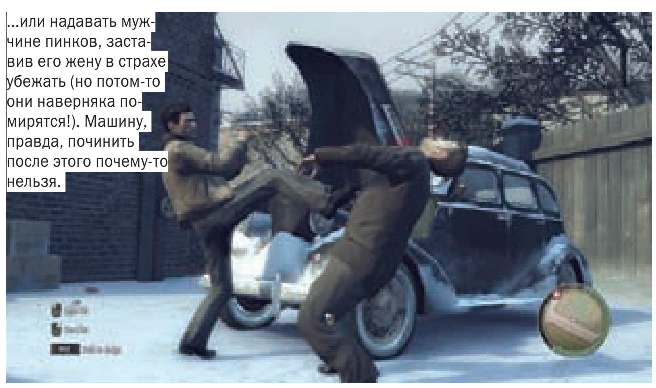
По городу раскиданы телефонные будки, оружейные магазинчики, автомастерские, бензоколонки и ателье. Плюс два пункта приема угнанных машин – старье на лом и новье на экспорт. Телефонный аппарат постоянно откликается сообщением о том, что вам некому сейчас позвонить. Оружие в базовом варианте выдается на каждую миссию бесплатно, расширить ассортимент можно мародерством и нападением на полицейских. Дорога к автомастерской, где можно перебить номера и уберечь машину от угрозыска, значительно дольше и дороже, чем кража новой тачки в ближайшей подворотне. По той же причине отсутствует и нужда в бензоколонках. И лишь ателье – единственный и практически незаменимый способ избавиться от таблички Wanted! (если ищут вас; если засвечена машина – см. выше) и лишнего внимания людей в серо-голубом. Достаточно лишь поменять костюм в отсутствие копов вокруг вас, чтобы звездочки и таблички волшебным образом испарились с экрана.

Все, больше в Эмпайр-бэй нет ничего. По меркам GTA IV (а сравнения неизбежны) – совершенно несерьезно. Разработчики не успели закончить режим Free Ride (который, напомним, в первой части был!) и были вынуждены выдрать его с корнем перед самым релизом: никаких параллельных второстепенных заданий, случайных квестов и гоночек на болидах. И даже если воззвать к многочисленным скриптам уличного AI, игра не проявляет дружелюбия в плане свободного исследования: если хочешь приключений – ищи их себе сам. Говорят, что настоящий Free Ride появится в скачиваемом дополнении, а до тех пор внесюжетным развлечением может стать разве что расстрел покупателей в ателье и последующая игра в виртуальный тир с набегающими через единственную дверь полицейскими. Игра длится до четырех звездочек, символизирующих «огонь на поражение, разрешено использование автоматического оружия», после чего можно хватать с ближайшей полки рубашку, пока вас никто не видит – и от-

Справа: На лице у Скалетты написано все, что он думает по поводу продажных женщин и беспорядочных половых связей. На самом деле, он так думает обо всех женщинах и половых связях вообще.



Редкий представитель семейства Random Encounter. На самом деле не Random – в том плане, что все подстроено. Зато можно самому выбрать, починить мотор, поссорив семью...



...или надавать мужчине пинков, заставив его жену в страхе убежать (но потом-то они наверняка помирятся!). Машину, правда, починить после этого почему-то нельзя.

Это было мое первое переодевание в игре. Оно бы стало и последним, но от угрозыска без чистой рубашки не слинять.

Красная лампочка как бы намекает: НЕ НАДО ЭТОГО ДЕЛАТЬ!

Оправданность ожиданий

Основная претензия к игре со стороны тех, кто ее ждал – это то, что далеко не все из обещанного было реализовано в финальной версии игры. Дабы не прослыть голословными, возьмем отдельно взятое интервью и переведем несколько обещаний:

1. Метод прохождения миссии влияет на развитие сюжета (а в финале – четыре варианта концовки).

Кукиш с маслом мы получили вместо влияния на сюжет и вариантов концовки. Хотя было бы здорово, если бы разработчики сделали аналог того, что было в Metro 2033. Вскрытие ресурсов Mafia 2 подтвердило наличие альтернативных концовок.

2. Во второй части будет куда больше побочных заданий и интерактивных локаций, которые еще нужно найти и исследовать.

А получилось куда меньше побочных заданий, зато появились интерактивные ситуации. Они не являются квестами, к тому же их можно смело пропускать. Что касается локаций, то исследовать их, кроме как во время сюжетного задания, негде.

3. Empire City примерно в два раза больше Lost Heaven, город покрывает примерно 10 квадратных миль.

Заявление странное само по себе, поскольку на коробке с Mafia: The City of Lost Heaven четко написано «Исследуйте более 12 квадратных миль американского города в стиле 30-х годов». То есть, в действительности Эмпайр-Сити меньше своего предшественника – и в игре это тоже ощущается, кстати.

4. Похитить машину можно тремя способами: вскрыть отмычками, разбить стекло или угнать у водителя. Причем угон в Mafia II будет несколько сложнее, чем вышвыривание владельца, как в большинстве других игр.

Ну что тут сказать? Действительно, все три способа в наличии, самый простой, быстрый и безопасный из них – это таки разбить стекло на двери автомобиля. Что касается угона, то здесь ничего сложного – все ровно так же, как в «большинстве других игр», Вито предельно вежливо просит водителя покинуть салон. Даже силу не приходится применять.

СЛИ УБИТЬ ВЛАДЕЛЬЦА ОРУЖЕЙНОГО МАГАЗИНА, ТО ПРИ СЛЕДУЮЩЕМ ВИЗИТЕ ДВЕРЬ БУДЕТ ОПЕЧАТАНА ПОЛИЦЕЙСКИМИ ЛЕНТАМИ.

ъявленный маньяк-убийца Вито Скалетта снова добропорядочный член общества. До следующего раза.

И теперь – к позитиву! Согласно описанной в начале доктрине, дизайнеры куда больше внимания уделили деталям. Например, если позже вернуться в ателье, то можно наткнуться на пару полицейских, допрашивающих напуганную продавщицу. Стоит только подойти поближе, чтобы девушка воскликнула «Вот этот парень!», указав на Вито, и звездочки в полном объеме вернутся на привычное место в правом нижнем углу интерфейса. А если убить владельца оружейного магазина, то при следующем визите дверь будет опечатана полицейскими лентами, касса опустеет, а все полки с боеприпасами будут вычищены.

Да и отсутствующие интерактивность, побочные миссии и прочая активность в городе не отменяет его живость. За исключением пары-тройки созданных «под уровень» необязательных ситуаций вроде общения с соседом, сломавшейся машины у семейной пары и грубияна, обижающего знакомую проститутку, все что творится на улице – результат процедурных действий, а не подготовленных заранее. И вот поэтому я верю в «Мафию». Верю в гололед, когда на тротуаре случайно поскальзывается прохожий. Верю в черномазого дворника, что убирает уголь – а на повторном прохождении я посетил в то же время ту же местность – так дворника уже не было, а куча угля так и лежала черным грузом. Верю в лающих поздним вечером собак, верю в общающихся друг с другом прохожих, вот например, одна домохозяйка другой: «...с секретаршей, потому что она трахается лучше и у нее сиськи больше! Каков подлец!». И разложенные на сценарных листах сопутствующие события ничуть не унижены тем фактом, что они тут не случайно оказались: ситуации превосходны все до единой. Разборки итальянской семьи с битьем стекла, летающей посудой и энергичными фразами. Мужик, колотящий в дверь, из-за которой громко орет музыка. Уборщица, подслушивающая под дверью и перемывающая косточки каждому квартиросъемщику в доходном доме. Этот город – он действительно живой! На языке игровых журналистов это зовется «атмосферой», и с ней в Mafia II все в порядке.

Easy come, easy go

В условиях, когда город пустой и делать в нем нечего, единственное развлечение – основная кампания о 15 главах. Она старается не отпускать игрока в свободное плавание (за исключением одного-единственного момента за всю игру) и проводит его по незапоминающимся – спасибо встроенному радару – улицам и переулкам в специально отведенные зоны эксклюзивного контента: портовые доки, офис муниципальной администрации, тюрьму, скотобойню, обсерваторию и так далее. Бег трусцой по проспектам в поисках побочных миссий не поощряется – каждый уровень начинается со звонка в квартиру Вито и с просьбы-приказа приехать побыстрее, причем обязательно с пушкой. Поддавшись на нехитрые уговоры, игрок ныряет из кат-сцены в интерактив, из интерактива в

Внизу: Мафиозный босс по кличке «Я-знаю-с-какого-актера-тебя-списали».

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ЖЖ-ЮЗЕР ANTALBA

Очень короткая, но охрененная. Не понравился главный герой, ибо полный мудак. Такие великими не становятся. Очень не понравилась миссия чистки сортиров: ударить охранника нельзя, убежать нельзя. В итоге я 10 минут просто стоял и смотрел на охранника. После этого мне стало ясно почему Вито не вызывает сочувствия. От горя я даже специально проиграл бой в душе, ибо понадеялся что его как следует отпетушат и после этого он зашкваренный повесится в камере. Журналы гуд, свобода нафиг не уперлась. Перестрелки гуд, взятки гуд, одежда гуд. Единственное напрягает то что видны вещи, которые отключили - такси, телефонные будки, бордель и т.д.

кат-сцену, и сделано это столь удачно, что даже когда мне сказали: «А теперь иди и занимайся чем хочешь, пока не наберешь определенную сумму денег», я не стал ни секунды тратить на изучение Эмпайр-сити. Я выставил пару оружейных магазинов, набрав достаточно налички, чтобы вернуться на уютные и чертовски занимательные сюжетные рельсы. Никогда! Слышите, никогда не пропускайте ролики в Mafia 2!

К тому же разобраться в сюжете не так-то просто: найти смысловую взаимосвязь между разрозненными главами первой половины повествования и относительно цельной связкой глав второй половины удается лишь за несколько уровней до финального диалога. Ружья развешаны грамотно: когда уже устаешь ожидать штампованного сюжетного поворота, он внезапно – бабах! Тихое ограбление ювелирного магазина идет прахом из-за появления банды конкурентов; напряженная миссия, в которой ждешь подвоха каждую секунду, проходит как по маслу, и лишь на финишной прямой все круто меняется; роковой выстрел с грохотом и немой сценой никого не убивает. Да и сама концовка Mafia 2 очень спорная и действительно ошеломляющая. Уверен, что почти все, кто ругается в ее адрес, делают это из-за некоторого ощущения надувательства со стороны сценаристов.

Вверху: Разработчик, помни! Экономя на моделях людей, ты получаешь заметный минус в карму!

Логово старого вояки. Он всегда рад поболтать об освобождении Сицилии, но разработчики разрешили провести только одну беседу.

Get out of here, get me some money too

В первой части игры – конец января 1945 года, страна воюет за двумя океанами и даже побеждает, а Вито в уютной теплой машине может послушать радио с актуальными новостями: про советские войска, освобождающие города Европы, про недавнюю битву в Арденнском лесу, а также про итоги своего очередного криминального подвига. К слову, популярные песенки, которые крутят по трем радиостанциям, в некотором смысле популярны и сегодня – версия Mambo Italiano от группы Shaft занимала верхние строчки в 2000-м, а ремикс Why Don't You? (Do Right) от сербского диджея Марко Милицевича стал главным танцевальным хитом прошедшего лета.

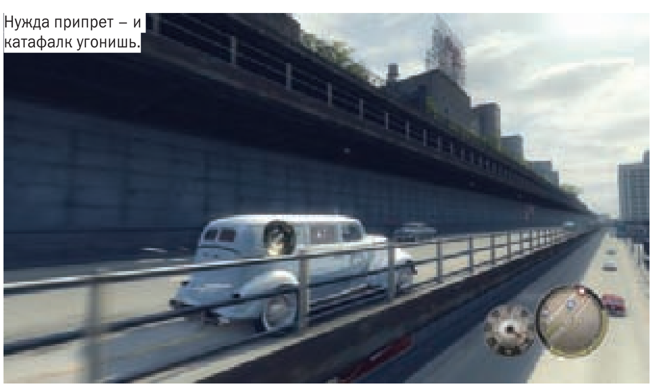
Правда, песни же являются и основным источником анахронизмов в Mafia 2: представленная в первой миссии Let it snow! от Дина Мартина была написана через полгода, в июле того же 45-го, неофициальный гимн Шотландии Scotland the Brave обрел слова лишь в 1953 (в игре, кстати, представлена версия, записанная в 55-м), пресловутая Mambo Italiano была записана аж в 1954, и даже Чак Берри, при всем уважении к нему, поднес гитару к микрофону только в 1955. Ну и совсем уже стыд и позор во всех смыслах слова – журнал Playboy (там все по лицензии), который можно подбирать в процессе выполнения заданий. Дело даже не в кокетливых толстушках, чьи формы чрезвычайно слабо соотносятся с сегодняшними вкусами большинства, а в том, что журнал начал выходить лишь в декабре 1953-го, через два года после окончания игры. Впрочем, будем считать, что анахронизмы – это фирменная фишка 2K Czech. Помнится, в первой части они умудрились всучить Томми Анджело «коктейль Молотова» за восемь лет до его изобретения.

Есть и другие забавные наблюдения. Брошенные в процессе задания машины из гаража неожиданно оказываются там снова в следующей главе, так что достаточно один раз угнать самую подходящую тачку, прокачать ее до второго уровня, поставить в гараж и больше никогда не иметь проблем с транспортом в начале уровня. Полицейские не обращают внимания на езду по встречке и по тротуару с газоном, игнорируют сбитые фонарные столбы (те мгновенно испаряются в воздухе!), мусорные баки и скамейки. Они вообще индифферентны к происходящему: только если застрелить при них случайного прохожего, они попытаются передать приметы Вито всем подразделениям (тут-то и пригодится мини-игра «Перестрелка в ателье») и арестовать негодяя. Угнанную на их глазах машину объявят в розыск, впрочем, ближайший автомеханик перебьет номера, причем можно даже заказать себе сочетание букв и цифр! Еще одно недовольство, но уже хардкорного характера:

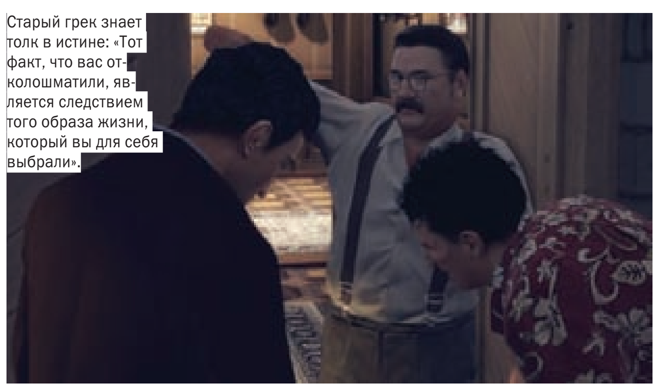
ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ЖЖ-ЮЗЕР MURIKSEFERBEKOV

Я в полном восторге. Что я ждал, то я и получил. Сюжет не гениален, но порой и задуматься заставит и слезу прошибает. Я, порой, чувствовал себя на месте Вито, переживал вместе с ним, сочуствовал ему, так же жаждал убить кого нибудь из засранцев, насоливших Вито в чай, в общем, да, я почувствовал себя на его месте. .. Я настоятельно рекомендую эту игру тем, кого, как и меня, тошнило от идеалогии GTA, но геймплей вам был по душе, вам понравится. Играть удобно, спору нет. Управление идеально подходит и для сюжетных миссий, а-ля GEOW2, и для sandbox.



Нужда припрет – и катафалк угонишь.



Старый грек знает толк в истине: «Тот факт, что вас отколошматили, является следствием того образа жизни, который вы для себя выбрали».

Человек слева в каждой главе разный. Количество мафиози, с которыми сотрудничают Вито и Джо, превышает состав семьи Сальери из первой части игры. На всякий случай поясняю: это плохо.

Самое начало очередного сегмента уровня. Главные действующие лица и массовка занимают свои места.

в миссии, где нужно незаметно ехать за плохим человеком, необходимо сократить расстояние до пяти метров, прежде чем игра порекомендует держаться немножко подальше, чтобы не заметили. Это вот, по-моему, яркая демонстрация того, как разработчики пытаются угодить аудитории, совершенно чуждой компьютерным и видеоиграм.

У меня, правда, остался вопрос: почему, пройдя игру от начала и до конца, вникнув (с переменным успехом) в приключения Вито Скалетты и разочаровавшись в отсутствии Free Ride, я в конечном итоге меньше чем через час после титров опять запустил ярлык Mafia II и в главном меню выбрал The Story?

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Mafia II может получить любую оценку – от 4 до 9.5 баллов из 10 (и есть прецеденты!); убедительно обосновать ее – раз плюнуть. Игру незачем сравнивать с GTA IV и Red Dead Redemption: здесь «песочница» города – лишь красивая, но нефункциональная декорация. Притом что сюжет игры интересен, к режиссуре роликов есть множество вопросов. Отзывы ценителей художественных историй о мафии пестрят фразами, вроде: «За те же деньги можно купить бокс-сет со всеми сериями «Крестного отца» и еще останется». С другой стороны, Mafia II технически хороша: перестрелки, графический движок, ролики вполне на уровне. Удачно воссозданы атмосфера эпохи, бытовые мелочи города. Легко можно представить себе людей, готовых закрыть глаза на недостатки; в этом-то году не выходят ни GTA, ни Godfather, ни Scarface, ни даже True Crime.

С этого номера такие спорные игры (не более двух-трех в каждом номере) мы оцениваем по системе, частично позаимствованной из журнала «Фамицу» (также она применялась в «СИ» в конце девяностых). Четыре эксперта независимо друг от друга ставят личные оценки, из которых и складывается вердикт «СИ». Детали – на следующем развороте.

ОЦЕНКА РЕДАКЦИИ 8.0

Внизу: Попытка вытащить оружие приводит к сообщению о том, что здесь нельзя, извините, расчехлять. А жаль. Похоже кое-кому надо вправить мозги.

Мафию под нож!

Хорошая «песочница» - первый претендент на раскурочивание и модификацию. Несмотря на хитрый упаковщик, созданный программистами из 2K Czech, хакеры со стажем сумели за две недели написать утилиту, позволяющую не только вытащить все ресурсы, но и поиграть со скриптами Mafia 2 (они написаны на мощном языке LUA). В мгновение ока на просторах Интернета появились моды, открывающие некоторый упрятанный контент, который должен был быть доступен в режиме Free Ride – апгрейды, задания, локации и даже автомобили. Параллельно выяснилось, например, что в скриптах и текстах есть отсылки к еще трем уровням из кампании, а также возможность покупки домов.

Через несколько месяцев, когда появится доступный инструментарий, всплывут и более серьезные вещи – целые кампании и даже мультиплеер (если разработчики не подготовят его сами). К Mafia, вышедшей в 2002-м году, за все это время было создано под тысячу единиц пользовательского контента: автомобили, оружие, оригинальные уровни (как вам путешествие по «Титанику», например?) и так далее. Вторая часть наверняка спровоцирует опытных модмейкеров на новые эксперименты и удачное наполнение для тех, кому оказалось мало.

«Глупо вырезать из игры мат, оставляя убийства и кровищу»

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Интервью с Анной Киселевой, менеджером локализации игры («1С-СофтКлаб»)

Эмм, ребята, а кому из вас денег-то предлагать?

? Главный вопрос, который интересует всех, звучит так: какие материалы предоставил зарубежный партнер для понимания контекста игры? Когда началась полноценная работа над переводом и озвучением?

АК: Мы получили текстовый локкит (локализационный комплект) еще в конце ноября. Его, правда, больше чем наполовину переделали в итоге, поэтому переводчики и редакторы выполнили массу лишней работы. Вместе с локкитом мы получили все игровые ролики, отснятые фрапсом, и гигантский файл описаний персонажей с образцами голосов. Гораздо позже, уже где-то в феврале-марте, мы получили окончательную версию локкита (опять же с полным комплектом роликов, уже новых), всю озвучку и сценарий озвучки для звукозаписи с примечаниями для режиссера. Саму же игру увидели только в мае на выездном тестировании.

? Теперь о насущном: матерщине, которая присутствует в оригинале в больших количествах. Насколько я понял, вы сознательно отказались от использования матерных слов как таковых при переводе, однако оставили не менее грубые жаргонные выражения: «сиськи», «трахаться» и так далее.

АК: Я нашла аж одно место, где не могла не дать герою выругаться матом (это когда его пытаются поиметь в душевой), и слово из трех букв в озвучке запикали.

Вообще я как редактор исхожу из того, что цензурными являются все выражения, которые в печатных изданиях советского периода писались без точек, в частности «сиськи», «сука» и «яйца». Предупреждая возможный вопрос про то, где это я нашла в советских изданиях мат - в журналах времен Горбачева писать можно было какими угодно словами, но заменяя их точками. Как-то раз я там нашла чудесный эвфемизм «бл.дь»

Кстати, в локките имелась вкладка статистики игровых текстов, где в отдельной ячейке подсчитывалось число – цитирую – «f-bombs». Сами разработчики, видимо, тоже не решались впрямую назвать факи факами...

? Связан ли «обезжиренный» перевод реплик с тем, что в России все еще нет своей системы рейтингования а-ля PEGI, и никакие нашлепки «18+» и штампы «ВНИМАНИЕ! НЕЦЕНЗУРНАЯ ЛЕКСИКА!» не спасут родителей от роковой ошибки? Это политика компании? А как считаете лично вы?

АК: Именно с этим и связан. Это действительно политика компании.

Что же до моего мнения, я считаю, что система рейтингов жизненно необходима. Не только и не столько затем, чтобы мне как переводчику не приходилось искажать текст, вырезая из него непристойности – не забывайте, что это сейчас приличный американец может сказать «f**k» в разговоре, в 40-е годы это шокировало. А еще и затем, чтобы семилетнему ребенку не продали «игру, где дядя бегает, убивает и ездит на машинке» (так сынишка моей коллеги описал San Andreas, забытый папой в приводе PS3).

Так что мое мнение – если речь идет о детях, глупо вырезать из игры мат, оставляя убийства и кровищу.

? Кастинг актеров озвучения проводился исходя из оригинальных голосов англоязычной версии или все-таки из описаний персонажей, предоставленных зарубежным партнером? Кто именно предоставлял описания – издатель 2K Games или разработчик 2K Czech?

АК: Кастинг мы делали по описаниям героев и образцам голосов сразу, но это нас не спасло от накладки с уличным газетчиком, который был описан как тинэйджер (и голос у него молодой), а в игре оказался пожилой дядька.

Все материалы мы получали от 2K Games.

? По какому принципу набирали актеров на второстепенные (скриптовые реплики и диалоги на заданиях) и третьестепенные (уличные прохожие) роли?

АК: Всего в скрипте озвучки 259 персонажей. Из них мы выделили четыре группы ролей: главные герои – Вито, Джо, Эдди, Генри и Лео; второстепенные – еще 25 человек, такие как Франческа или громила Стив; третья группа – уличные прохожие, продавцы и пр., около 40 человек; четвертая - персонажи вроде «ирландского гангстера номер три», который произносит две фразы в ролике с ограблением ювелирки и больше не появляется.

Главные герои и актеры для второй группы отбирались путем кастинга, при этом все те, кто не подходил, получали другие роли. В частности, из кандидатов в Джо получились Стив, Дерек и одноглазый Гарри, а из кандидата на должность Лео получился Джо. Третью группу отдали записывать на другую студию, с условием «один человек – один персонаж». А больше ста разовых ролей писали кем попало, в том числе и актерами, которые были заняты на второстепенных ролях, только стараясь, чтобы разные роли актера отстояли друг от друга достаточно далеко по сюжету. **СИ**

Преступник всегда возвращается на место преступления...

...чтобы завершить его!

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ MAFIA II ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Евгений Закиров

СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Mafia II

Проходил первую Mafia со скрипом: нравилось практически все, но с первого раза никогда ничего не получалось. На сиквел большие надежды не возлагал. Вернее, не интересовался им до поры до времени, чтобы случайно не узнать все до выхода и тем самым не испортить впечатления от прохождения.

Геймплей

Считается модным: сначала долго едешь на машине до нужного места, рассматриваешь пейзажи, слушаешь радио, затем – перестрелки или мордобой, коротенькая сюжетная сценка и… Ну, достаточно, снова в машину – и погнали! Перестрелки, кстати, обычные: спрятался за укрытием, высунулся, убил противника.

Графика

Причина всех бед! Хотите красивую картинку – берите версию для PC. Консольные проигрывают по всем параметрам, разве что вариант для Xbox 360 не грешит долгими загрузками и приторможиваниями. Ну, и деревья красивее, и тени лежат по-другому. Пустяки, в общем. На PC все равно в сто раз лучше.

Общее впечатление

Уж какие только отзывы не писали люди: и город мертвый, и линейность удручающая, и сюжет скучный. Ничего этого я не заметил. Конечно, за шесть лет разработки можно было реализовать больше интересных идей, но и без них Mafia II показывает весьма достойный результат.

9.0

Святослав Торик

СТАТУС: Эксперт

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Обожаю: Just Cause 2, Red Dead Redemption
Недолюбливаю: GTA IV

GTA прохожу через одну, зато по два раза. Редкий в наших краях любитель Just Cause и частый – Xenus. Не понаслышке знаю, что такое The Simpsons: Hit & Run и Total Overdose. Поставил рекорд по продолжительности игры в режимах Free Ride и Free Ride Extreme (первая Mafia) – около минуты на каждый.

Геймплей

Если убедить себя, что Mafia 2 может быть освоена целиком и полностью за десять часов на обычном уровне сложности, то никаких проблем не возникнет. Львиную долю времени отожрут сюжетные задания, и лишь совсем немного займет выяснение того факта, что больше тут заниматься особо нечем.

Графика

Жаль, что пришлось выключить APEX через пять минут после начала, но и без него машины отлично разлетаются на куски. Детализация моделей превосходная, по крайней мере, на PC. Что касается общего дизайна, то зимний Эмпайр Сити – самое лучшее, что я когда-либо видел в «песочницах».

Общее впечатление

Игру нельзя измерить сухим числом «время, затраченное на прохождение». Дизайнеры постарались, чтобы забуксовавший при въезде в сюжет игрок мог сосредоточиться на заданиях и на визуальных деталях. Ведь это как раз то, что удается 2K Czech лучше всего.

7.5

Юрий Левандовский

СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Stranglehold, Max Payne 2

Очень люблю сюжетно ориентированные экшны, безумно фанател от дилогии Max Payne и получил много удовольствия от прохождения первой «Мафии». При этом, как ни парадоксально, очень прохладно отношусь к GTA и различным ее клонам, а Stranglehold обожаю за неимоверную крутость геймплея.

Геймплей

Захватывающие перестрелки разбавлены очень большим количеством заставок и нудных поездок на машине из точки в точку. Причем, в отличие от большинства современных игр, главный герой враз умирает от попадания в голову. Все фанаты GTA будут жутко недовольны отсутствием побочных заданий.

Графика

Очень разнится. Самая шикарная досталась PC – с текстурами высокого разрешения, правильными тенями и хорошей прорисовкой города. Больше всех не повезло PS3, тут даже трава на газонах не растет. При этом заставки на движке игры смотрятся везде одинаково красиво, что удивительно.

Общее впечатление

Если вам сразу не опротивеет безэмоциональный главный герой и вы не ждете «живого» города с кучей побочных заданий, игра вам понравится. Да, она линейна, что заставляет усердней наблюдать за сюжетом и героями, да еще наслаждаться перестрелками.

8.0

Алексей Бутрин

СТАТУС: Главный редактор Gameland.ru

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: GTA: Vice City, Mafia: The City of Lost Heaven

Великий укротитель танков Rico в Vice City, чемпион парашютного спорта и BMX-трюков в San Andreas, а также гонщик экстра-класса в первой Mafia: злополучную миссию с заездом на треке проходил в сумме пять раз, первый – для себя, остальные четыре – для застрявших на этом эпизоде друзей.

Геймплей

Игра преступно коротка. Очень расстраивает отсутствие режима free ride, кривая система чекпойнтов и занудные перестрелки – к концу игры на счету Вито будет не одна сотня трупов. К счастью, занудство неплохо компенсируется кропотливо воссозданной атмосферой 40-х и увлекательной подачей сюжета.

Графика

Я никогда не изучаю с лупой детализацию текстур и не считаю количество полигонов в моделях. Гораздо больше меня интересует наличие в игре запоминающегося визуального стиля, внимание разработчиков к деталям, а также общий уровень игровой режиссуры. А с этим у Mafia II – полный порядок.

Общее впечатление

В целом увлекательный сюжет заканчивается на удивление бездарно. Да и сам Вито (простите за прямоту) – редкостный гад, которому сопереживать даже труднее, чем отморозкам из GTA. Хочется сохранить эти виртуальные 40-е, но сделать совершенно другую игру.

7.0

LEGO Harry Potter: Years 1-4

Первые четыре года пребывания в школе магии Хогвартс глазами LEGO-человечка со шрамом на лбу и его друзей оказались одновременно и кратким пересказом событий книг и фильмов, и просто еще одной интересной игрой от TT Games. Про кубики. Без кубиков никуда.

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation3, Xbox 360, Wii, DS, PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
TT Games
Требования к компьютеру:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op, local
Страна происхождения:
Великобритания

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

Все детство Гарри Поттера за минуту, чуть подробнее остановиться на эпизоде в банке Гринготс и покупке волшебной палочки, а дальше – скорее вперед, навстречу приключениям в мире магов. Поначалу LEGO Harry Potter: Years 1-4 так быстро прогоняет вроде бы важные события истории, заставившей полмира поверить в волшебство, что даже немного обидно. Но как только скучные эпизоды останутся позади, и герои окажутся за стенами замка, повествование внезапно сбавит темп. Перед игроком предстанет Хогвратс со всеми его потайными комнатами, озорными студентами, загадками и живыми портретами. Исследовать учебное заведение дадут без лишних проволочек и мешающих пройти невидимых стен. Хотите просто поглазеть на диковинные штуки? Милости просим на экскурсию по созданным из кубиков LEGO залам, аудиториям, дворикам и стадионам. Есть желание поучаствовать в студенческой жизни? Десятки учеников в мантиях прямо на глазах зрителей что-нибудь делают: спят, хулиганят, смеются над шутками, сражаются с ожившим шкафом. Им можно помочь, а можно и напакостить. В общем-то, все равно, на прохождении главы и вообще на сюжете это никоим образом не отразится.

Чтобы перейти к следующей главе, требуется выполнять неочевидные действия и продвигаться, как поначалу кажется, на ощупь. Замок-то огромный, заблудиться в нем ничего не стоит. Поэтому всякий раз, когда точно нельзя сказать, куда надо идти и что просят сделать, рекомендуется следовать за привидением – оно почему-то знает наверняка. Получается небольшое противоречие. Если только и делать, что хвостиком ходить за Почти Безголовым Ником, то можно

Колдовать, на самом деле, просто: надо зажать одну кнопку и какое-то время удерживать. Главное – это правильно подобрать заклинание.

Лучше играть вдвоем, чем одному! Меньше нервотрепки.

пропустить много интересного. А если носиться туда-сюда по коридорам, стрелять из волшебной палочки по каждому предмету и вообще внимательно изучать локации, то есть риск забыть про сюжет и, в конечном счете, растянуть прохождение на долгие месяцы. В теории. На практике, игра, вероятно, к тому времени сильно надоест. Но не факт, особенно если привлечь к делу друзей.

Ведь, как и ожидалось, мультиплеер здесь играет очень важную роль. Конечно, LEGO-сказку можно пройти и в гордом одиночестве, постоянно переключаясь между Гарри, Роном и Гермионой, но лучше все же пригласить в гости приятеля и вместе с ним попытаться одолеть хотя бы несколько глав, после чего – проверено! – его будет за уши не оттащить от консоли. Ведь все, что предлагалось делать одному, можно выполнять и вдвоем: ходить на занятия по зельеварению или волшебству, посещать матчи по квиддичу, летать на метлах (следует правда учитывать тот факт, что хорошо управляться с экзотическим транспортным средством может только Поттер, а остальные герои дай Бог вообще взлетят), помогать привидениям и, конечно, спасать весь мир от Волан-де-Морта.

Вместе, на одном экране, просто нажав Start на втором джойпаде. Как в лучших платформерах давно забытых дней!

Кстати, на уроки ходить надо обязательно, прогуливать их не стоит. Иной раз требуется определенное заклинание или зелье, чтобы пройти дальше, а эти знания из библиотечных книжек не почерпнешь. Придется садиться за парту и… Нет, заучивать труднопроизносимые слова и писать конспекты никто не заставит. Образовательный процесс здесь представлен несколько иначе: требуется решить несложную головоломку на локации, что позволяет избежать однообразия и сразу найти применение приобретенным навыкам. Скажем, научили освещать пространство (заклинение «Люмос», если кто книжек не читал и в кино не ходил) ярким огоньком на конце волшебной палочки – тут же и предложат попрактиковаться в его использовании. Или научились варить зелье силы, так сразу же, не отходя от котла, попробовали потянуть за рычаг, который раньше никак не давался. Причем зелья оказывают одинаковый эффект на всех персонажей, то есть, при желании, даже Гермиона может прикинуться Турчинским и начать поднимать тяжести.

Конечно, сложные головоломки тоже есть, но их не так много. Геймплей вообще выстроен таким образом, чтобы, с одной стороны, затронуть все важные сюжетные моменты, а с другой – дать игрокам возможность промчаться галопом по уровням, останавливаясь лишь в случае крайней необходимости. Тут ведь не столько игровой процесс важен, сколько сеттинг, причем и здесь необходимо соблюдать баланс между стилистикой LEGO (её все любят) и теми образами, которые представлены в фильме. Ну, и без фирменных шуточек от Traveler's Tales тоже не обойтись. Без удивительного таланта разработчиков подмечать детали, добавлять в повествование смешные эпизоды и с юмором показывать сцены, без которых трудно представить пересказ первых четырех книг о Гарри Поттере, игра потеряла бы вообще всякое очарование. Система развалилась бы тут же, прямо на глазах. Обратная сторона медали? Ну, без знания первоисточника всё же придется туго, ведь никакой справки по миру здесь нет, да и те же шутки, в сущности, являются фансервисом. Вы не фанат? Ну, что ж, полчаса магии и волшебных палочек, взмах которых сопровождается звуком работающего светового меча (не иначе как в наследство от «Звездных Войн» достался), и рука сама потянется оформить заказ на книги и фильмы в каком-нибудь Интернет-магазине.

Присутствуют и другие малоприятные моменты, на которые разработчикам уже не раз указывали. И если к скользким платформам и бесполезному AI можно привыкнуть, то баги с прицеливанием будут преследовать и раздражать всю игру. Дело в том, что по мановению волшебной палочки колдун берет на мушку всё, что попало в синий кружок – и предметы, которые трогать не надо, и NPC. Последние не забудут дать сдачи. Иногда, когда требуется быстро поймать цель и что-нибудь наколдовать, такие недоработки выводят из себя. Вроде бы и просто всё должно быть, но нет, обязательно что-нибудь помешает. Понятно, что недостатки несерьезные, но тем они и обиднее. Без них жаловаться бы не пришлось вовсе. Но, по всей видимости, сериалу еще долго предстоит наступать на одни и те грабли.

ОЦЕНКА 8.0

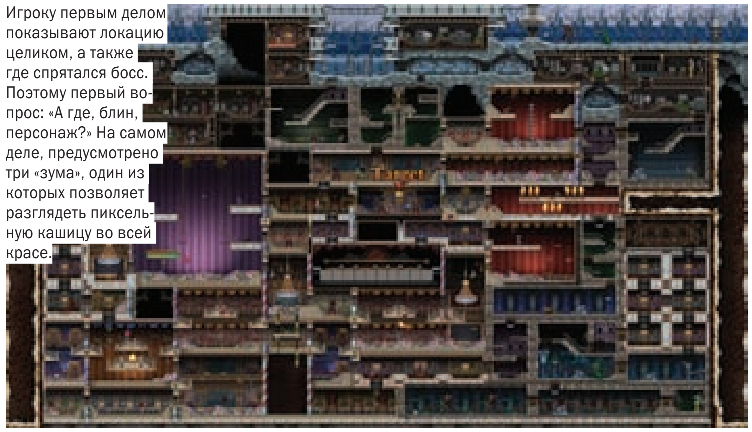
Хагрид и так сильный, ему не надо пить никаких зелий. Обелиск мира магов!

Вверху: Детальки! Чем больше их собрал, тем круче. Собрать все, кажется, нереально, но так хочется!

ВСЕ, ЧТО ПРЕДЛАГАЛОСЬ ДЕЛАТЬ ОДНОМУ, МОЖНО ВЫПОЛНЯТЬ И ВДВОЕМ: ХОДИТЬ НА ЗАНЯТИЯ ПО ЗЕЛЬЕВАРЕНИЮ ИЛИ ВОЛШЕБСТВУ, ПОСЕЩАТЬ МАТЧИ ПО КВИДДИЧУ, ЛЕТАТЬ НА МЕТЛАХ.

Косой переулок

Потратить заработанные по мере прохождения детальки конструктора очень просто. Для этого надо уйти с уровня и вернуться в «Дырявый котел», после чего пройтись по Косому переулку – там, оказывается, есть достаточно магазинов. В одном из них можно поменять персонажей (всегда мечтали играть за Парвати Патил, правда же?) или костюмы им, в другом – купить разные смешные бонусы. Активировать их можно в закладке Extras меню паузы. Хотите, чтобы вся банда бегала с морковками вместо волшебных палочек? Или чтобы были видны лишь силуэты персонажей? Нет проблем, две секунды – и ваше желание исполнено. Список бонусов, кстати, достаточно большой, и открываются они не все сразу, а со временем. И конечно, чем дальше, тем дороже.



Игроку первым делом показывают локацию целиком, а также где спрятался босс. Поэтому первый вопрос: «А где, блин, персонаж?» На самом деле, предусмотрено три «зума», один из которых позволяет разглядеть пиксельную кашицу во всей красе.

Евгений Закиров

Castlevania: Harmony of Despair

Чтобы привыкнуть к Harmony of Despair и пройти хотя бы несколько уровней одному, требуется неожиданно много времени. Это если за прохождение сел преданный поклонник сериала. В других случаях понадобится еще усидчивость, решимость и готовность познавать новое через неудачи.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox Live Arcade
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Konami
Мультиплеер:
co-op, online
Обозреваемая версия:
Xbox Live Arcade
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

С первых кадров скачиваемая Castlevania для Xbox 360 вызывает недоумение, и это впечатление сохраняется достаточно долго, чтобы десять раз пожалеть о покупке. И хотя с выводами спешить не стоит, трудно заставить себя посмотреть, что же будет дальше. Вернее, первые полчаса – а именно столько отводится на прохождение уровня – будут полны неожиданных открытий и, наверное, веселья, просто по истечении отведенного времени восторг и ликование сменится огорчением и чувством обиды. Это не та Castlevania для портативных платформ, к которой мы привыкли, пускай домашняя версия выглядит точно так же. Жутковатая, хотя и не лишенная стиля и, следовательно, очарования спрайтовая графика, великолепный дизайн локаций, монстров, боссов, наконец, просто общая атмосфера заставят вспомнить выпуски для Nintendo DS. Первые шаги это подтвердят: нелепая на сегодняшний день анимация бега – это, наверное, подарок фанатам, конечно, весьма своеобразный. Или не подарок даже, а пряник. Что же тогда кнут?

Во-первых, здесь напрочь отсутствует сюжет. Совсем. Ни единой строчки диалогов, ничего, что намекнуло бы на существование сценария. Однако это не повод печалиться, ведь игра рассчитана на мультиплеер, что вроде как снимает необходимость в продуманном сторилайне. Главная проблема заключается в другом: никто не объясняет, как работают внутренние механизмы или, проще говоря, что и как надо сделать, чтобы добраться до босса и накостылять ему, а не пасть смертью храбрых на двухмерном поле боя. Вот, скажем, на выбор предлагается пять разных персонажей. Совершенно непохожих, выбирая одного, вы получаете совсем другую Harmony of Despair. Например, любимец публики Алукард собирает оружие и все остальное прямо на уровне, а Шаноа так не может, она пользуется магией и вынуждена ее «перетягивать» у других монстров. Т.е. выбор персонажа по своему вкусу чреват неожиданными последствиями, дополнительными сложностями, о которых никто не предупреждает. Мечтали поиграть за Шарлотту (и ни слова про MGS4)? Приготовьтесь к тому, что в ближнем бою она вообще не противник, а мощную магию девушка может получить, выставляя «щит» и поглощая атаки некоторых чудищ. Но не всех. Каких – неизвестно, надо искать!

Это лишь часть интересных подробностей, которые игрок будет вынужден узнавать сам, на ходу. И хотя первого босса еще можно одолеть без теоретической подготовки, то уже со вторым начнутся настоящие проблемы. Появится необходимость во все разъясняющей справке. Да, тут все-таки присутствует скромного содержания туториал, ознакомиться с которым можно, нажав на паузу и выбрав How to Play. Только читать его очень некомфортно. Во-первых, время-то идет, таймер неустанно отсчитывает свое. Во-вторых, противники

Справа: Внизу – самый гадкий босс. Он ползает по всему уровню, закладывая в железных дев (в орудия пыток, то есть) манекены. Не успел персонаж добежать – половины линейки здоровья нет.

тоже не сидят на месте. Персонажа нельзя оставить без внимания и на десять секунд – обязательно из ниоткуда появятся маленькие привидения и будут пакостить. Тут уж не до чтения!

В общем, первое время прохождение Harmony of Despair сопряжено с рядом трудностей, по большей части досадных и нелепых, преодолев которые, однако, обязательно появится желание попробовать режим совместного прохождения. Если играть с такими же нерасторопными друзьями, то никакой разницы не почувствуется: огромные локации с боссом в конце, путь до которого занимает обычно минут десять, но если останавливаться и искать все сундуки, то все двадцать пять, долгая схватка со злодеем, переход на следующий уровень. И так до самого финала. Вероятно, на это мультиплеер и был рассчитан изначально. Но баланс оказался плохо выверен, и сегодня попытка сыграть онлайн напоминает, скорее, режим Time Trial, чем Co-op.

Если составлять команду охотников на вампиров случайным образом, доверившись автоматической системе подбора желающих играть вместе, то прохождение первой же главы перевернет представление об игре с ног на голову. Пять минут на уровень, полчаса – на все про все. Прокачанные персонажи с самым лучшим оружием ураганом проносятся по локациям, выбирая заученные самые короткие маршруты и расправляясь с любым монстром за считанные секунды. Поначалу это вызывает удивление, но потом становится понятно, что люди просто веселятся и быстро собирают всякое добро, чтобы потом его продать и купить что-нибудь полезное. Это, в свою очередь, делается ради того, чтобы прокачать всех персонажей, начиная с Сомы (у него есть ракетная установка, стреляющая точно до конца коридора, и не важно, что он проложен по всей ширине локации) и заканчивая той же Шарлоттой. Просто так. Люди соревнуются в умении как можно быстрее добраться до потайной комнаты, раз за разом убивают одних и тех же монстров. И все счастливы! Фанаты уж точно в восторге: за то время, что прошло с момента выхода HoD, каждую локацию можно было бы излазить вдоль и поперек, заучить и видеть её в страшных снах, но почему-то найти напарника (шесть разноцветных Алукардов!) в мультиплеере все еще достаточно просто, что лишний раз доказывает – популярности непонятному выпуску уважаемого сериала не занимать.

Разумеется, Konami будет поддерживать интерес к HoD, выпуская небольшие дополнения, по всей видимости, на регулярной основе. Новые персонажи и уровни – этого будет достаточно, чтобы снова взяться за меч и отправиться уничтожать приспешников властелина тьмы. Жаль только, что ни одно DLC не сделает ее пригодной для прохождения сингла, а главное – привлекательной для тех, кому сериал в принципе никогда не нравился. Впрочем, и те же фанаты могут пожать плечами и пройти мимо: ничего такого, чего бы они раньше не видели, здесь нет, а что есть – тот же мультиплеер, например – представлено в не самом лучшем виде. Воспринимать HoD иначе, как интересный эксперимент, не получится при всем желании. Это необязательно «плохо», просто хотелось бы чего-то большего.

ОЦЕНКА 7.5

Красивой такую графику точно не назовешь, но преданным ценителям вампироборческой саги не привыкать.

Одиночество – путь к отчаянию!

Всего в Harmony of Despair шесть уровней. Тут их называют главами, но так как сюжета нет совсем, то на самом деле это просто огромнейшие локации, населенные разными демонами, жуткими тварями и вооруженными пылесосами горничными. Хотите быстро собрать нужные вещички и стать самым сильным охотником на вампиров – сразу запускайте мультиплеер. Одиночный режим настроен не так дружелюбно, а виной всему – таймер в правом верхнем углу и непонятный баланс. Дело в том, что первые несколько получасовых попыток игрок потратит только на то, чтобы изучить уровень, узнать, где спрятаны сундуки с полезными предметами и восстанавливающие HP и MP съестные припасы. Когда же дойдет до босса, то выяснится, что с таким оружием и броней его не одолеть. С друзьями-то проще: когда шесть человек тычет клинками в одну зверюгу, думаешь о том, какой урон они наносят в общем. А вот одиночке придется совершить еще несколько неудачных пробежек по все той же локации, набрать всякого барахла, продать его, купить что-нибудь крутое в магазине, повторить процедуру еще много раз, и только после этого снова попробовать убить приспешника Дракулы. Как-то невесело! Но что самое обидное, погибнуть и воскреснуть в виде скелета или полностью вернуться к жизни с помощью редких артефактов в сингле нельзя. Только в мультиплеере.

С ПЕРВЫХ КАДРОВ СКАЧИВАЕМАЯ CASTLEVANIA ВЫЗЫВАЕТ НЕДОУМЕНИЕ, И ЭТО ВПЕЧАТЛЕНИЕ СОХРАНЯЕТСЯ ДОСТАТОЧНО ДОЛГО, ЧТОБЫ ДЕСЯТЬ РАЗ ПОЖАЛЕТЬ О ПОКУПКЕ.

Константин Говорун

StarCraft II. Мультиплеер

Футбольные комментаторы на Первом любят подчеркивать: если уж трансляция матча попала на их общедоступный канал, то заслуженно. Дескать, востребована у самой широкой аудитории – от заядлых болельщиков до бытовых патриотов сборной России. Так и мультиплеер StarCraft II потенциально интересен всем поклонникам PC-игр, а не одним лишь успешным киберспортсменам.

И вместе с тем есть смысл тратить долгие месяцы на тренировки: StarCraft II пришла к нам всерьез и надолго; мода на нее не схлынет с релизом очередной крупной стратегии. Сомнений нет: если уж современному геймеру и браться за «серьезную игровую дисциплину» – начать лучше с нового хита Blizzard.

Необходимое пояснение: мультиплеер и киберспорт – разные вещи. Можно выходить в сеть в Halo, Need for Speed или Tekken, играть несколько матчей с друзьями или случайными людьми из Интернета, получать фан – и все. Один час в сутки вы на это тратите или десять – не так важно. Мультиплеер – он и в StarCraft II мультиплеер. Киберспорт начинается в тот момент, когда вы садитесь изучать глубинные основы игровой механики, запоминать гигантские таблицы с цифрами, осваивать тактические схемы; причем теоретическая подготовка часто занимает времени больше, чем собственно геймплей. На примере шахмат: одно дело – знать, как ходят фигуры и не бояться строить залихватские комбинации в партиях с друзьями, совсем другое –часами сидеть за учебником с уроками гроссмейстеров, а потом разыгрывать дебюты «как положено».

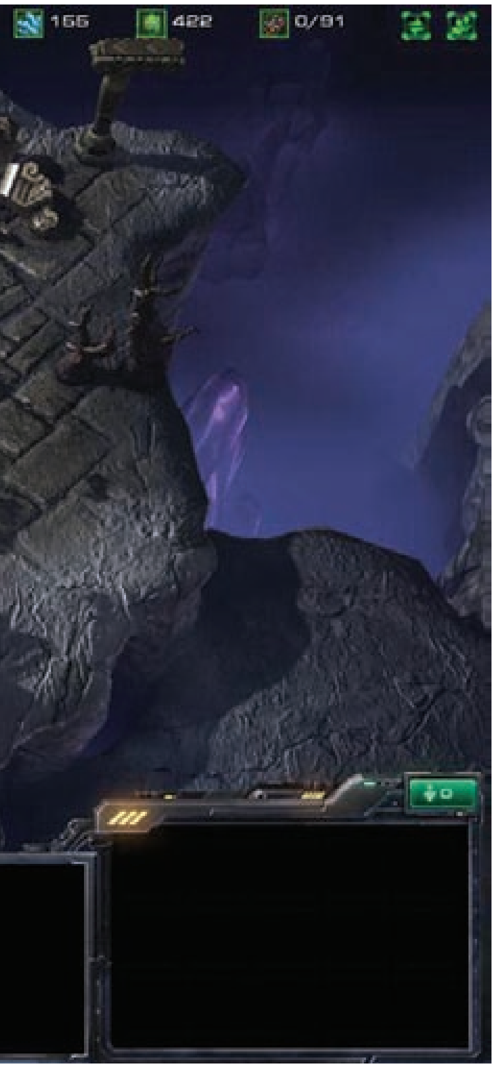
Сравнение неслучайно. StarCraft II – настоящие шахматы нового поколения; причем от древнеиндийской забавы отличаются так же, как жизнь в XXI веке от быта махарадж V века. Глубинные принципы стратегии, конечно, те же, что и в трактатах китайского уже мудреца Сунь Цзы. Но все же мы живем в эпоху тайм-менеджмента, мультитаскинга и других смешных заимствованных слов. Время утекает сквозь пальцы, голова забита ворохом нерелевантной информации, а под туманом войны зерглингами роятся проблемы. «Не заставляйте меня принимать решения», - скажет нервный менеджер из анекдотов; что ж, на StarCraft II он сможет потренироваться без последствий для карьеры.

Рецензенты часто сравнивают вторую часть StarCraft с первой, находя массу отличий, вроде удобного автоподбора соперников. Правда заключается в том, что грамотный интернет-мультиплеер был отлажен до идеала еще в Warcraft III; почти все действительно существенные изменения были внедрены тогда же и протестированы на миллионах геймеров. Все лучшее перешло и в космос (без орков). Дополнительно StarCraft II вобрала в себя функционал социальных сетей и Xbox Live; френдов можно хоть набирать и накапливать прямо в Battle.net, хоть подсасывать из Facebook или World of Warcraft. Повторюсь: современный пользователь ПК будет чувствовать себя как рыба в воде. Включил, два-три клика – и ты уже в игре. С друзьями или случайными людьми из Интернета, примерно равными по силе. А переход из серебряной лиги в золотую – повод кинуть пальцы и написать пост в ЖЖ.

Думаю, не стоит тут лишний раз рассказывать о трех непохожих расах, иде-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский издатель/дистрибьютор:
Activision Blizzard
Разработчик:
Blizzard
Требования к компьютеру:
GeForce 7/8 или Radeon 1000/2000 серий, процессор Pentium 4, ОЗУ 1 GB, обязательно интернет-соединение от 56 кбит
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op, vs, team_based, online
Страна происхождения:
США



Слева: В режим трое на трое чаще играют по фану, чем ради серьезных достижений.

Справа: Тут даже находится время для коммуникации. Погрозил сопернику в чате, а потом уже и наведался на базу всем флотом.

BLIZZARD НЕ ПРОСТО УЧЛА НЕДОРАБОТКИ, ВЫЯВЛЕННЫЕ В ЗАКРЫТОМ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИИ; КОМПАНИЯ БУДЕТ ПОСТОЯННО ОБНОВЛЯТЬ И СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ STARCRAFT II, ВЫЧИЩАЯ ДАЖЕ МАЛЕЙШИЕ НЕТОЧНОСТИ.

альном наборе мультиплеерных карт, интуитивно понятном интерфейсе, тщательном балансе между микроменеджментом и автоматизацией действий. StarCraft, Warcraft III, StarCraft II – в этом ряду нет ни одной лишней игры. Пожалуй, самое главное: Blizzard не просто учла недоработки, выявленные в закрытом бета-тестировании; компания будет постоянно обновлять и совершенствовать StarCraft II, вычищая даже малейшие неточности. Технические подробности о юнитах, цифрах и тактиках вы можете найти на врезках - в комментариях наших киберспортменов.

Я хочу поговорить о другом. Менеджмент Blizzard (или стоит говорить об Activision Blizzard) понимал: StarCraft II (во всяком случае, мультиплеер – точно) – это сила. И компания несколько раз громко топнула ногой – чтобы обеспечить максимум отдачи от проекта. Например, бац – и игра не поддерживает LAN-режим. В этом есть экономический смысл: сингл запиратить несложно, но для мультиплеерных баталий теперь непременно нужен Battle.net (владельца нелегальной копии туда не пустят) или интернет-сервер с его эмулятором (накрыть такой куда проще, чем ловить пиратов по компьютерным клубам). Такое решение мотивирует геймеров покупать лицензию. Но вспомните, как завоевывала популярность первая часть, – не в клубах ли? Конечно, сейчас туда никто не ходит. Но, например, в офисе «Геймленда» на рабочих компьютерах выйти в Battle.net нельзя – порты заблокированы. А по локальной сети игры разрешены. Наконец, с лицензионного диска StarCraft можно было бесплатно установить на второй компьютер специальный мультиплеер-клиент и играть вдвоем. К StarCraft II прилагаются лишь купоны «пригласи друга» с семичасовой подпиской.

История с подпиской тоже вызывает массу вопросов; и пока скорее морально-этического характера. То есть, совершенно понятно, почему в России нельзя продавать безлимитную версию StarCraft II за привычные у нас 500-1000 рублей. По сути, ведь деньги платятся не за болванку, а за ключ. А скромный гешефт по их перепродаже западным геймерам – уже вполне себе бизнес. Купил 1000 копий по 500 рублей, перепродал за 30 долларов, получил деньги на PayPal – и в дамках. Важно другое: покупка даже безлимитного варианта StarCraft II не делает вас владельцем копии игры; лишь арендатором.

Внизу: Одна кнопка – и стартует матч с адекватным по силе соперником. По итогам вы подниметесь (или опуститесь) в рейтинге.

Юридическая подоплека очень любопытна. Допустим, вы нарушили одно из положений пользовательского соглашения (да хотя бы опубликовали в ЖЖ скриншот из игры со смешным глюком), Blizzard обижается и отзывает вашу лицензию. Казалось бы: раз вы заплатили за игру деньги, то можете делать с ней что угодно и когда угодно. Во всяком случае, пользоваться (проходить кампанию, например) – точно. Ан нет. Дело в том, что при запуске игры часть кода с диска копируется в оперативную память. Делая это без разрешения Blizzard, вы юридически приравниваете себя к пиратам и можете быть подвергнуты уголовному преследованию. Прочувствуйте: вас не просто отключат от Battle.net, но при желании могут и посадить.

Применять подобные санкции Blizzard если и будет, то лишь к тем, кто зарабатывает на StarCraft II без ведома издательства. Например, без разрешения нельзя проводить киберспортивные турниры и транслировать их по телевидению. И никаких лазеек не осталось – ведь никто в мире не может купить StarCraft II в личное пользование без ограничений, только заключить договор об аренде. В Южной Корее все это вызвало массу недовольства. А что делать: Blizzard может себе это позволить. Все мы – в заложниках! Это понятно и честно, но… немного некомфортно.

Впрочем, не забивайте себе голову страшилками. Игра как сервис – о такой модели распространения мечтают многие, но именно Blizzard реализовала ее на практике, масштабно и правильно. Аккаунт на Battle.net с привязанным к нему StarCraft II – то же самое, что и учетная запись в Facebook или на Last.fm. Модно, удобно, современно. А главное: еще и игра отличная.

ОЦЕНКА 10

По итогам матча выдается полезная статистика: выбранный противником Build order, данные об экономике и сравнительные графики военной мощи.

АККАУНТ НА BATTLE.NET С ПРИВЯЗАННЫМ К НЕМУ STARCRAFT II – ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО И УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ В FACEBOOK ИЛИ НА LAST.FM. МОДНО, УДОБНО, СОВРЕМЕННО

Слева: Все начинается как обычно: ратуша, рабы, лес, золото..

Внизу: Первое, чем учит мультиплеер: терран всегда (слышите: ВСЕГДА) должен перекрывать проход, если играет против зергов или протоссов.

› Отзывы профессионалов

Мы задали пять вопросов экспертам по Star Craft II – нашему Александру Антонову (бывший выпускающий редактор диска «СИ»), а также двум опытнейшим российским старкрафтерам.

? Насколько игра, на ваш взгляд, сбалансирована сейчас?

Александр Антонов («Страна Игр»):
Как показал последний крупный турнир Intel Extreme Masters, на котором присутствовали почти все лучшие игроки Европы и Северной Америки, игра достаточно сбалансирована. Да, в Топ-8 не вышло ни одного протосса, но если посмотреть в отдельности на каждый из матчапов, то там соотношение побед за каждую из рас будет равно примерно 50%. Игра в нынешнем её состоянии существует не так давно, так что мы еще увидим новые стратегии, и, возможно, даже найдется какой-то дисбаланс.

RoX.KIS.Abver:
Достаточно неплохо, основная проблема скорее в несбалансированных картах, нежели в расах. Хотя терраны и выглядят несколько сильнее протоссов и зергов, пока рано делать выводы. Через три-четыре месяца, может и раньше, можно будет делать уже реальные выводы о балансе.

RoX.KIS.BRAT:
Пока ещё тяжело судить о балансе, ведь игра вышла меньше месяца назад. Должно пройти больше времени, чтобы можно было о чём-то говорить.

? Самые важные изменения, по сравнению с началом бета-теста?

Александр Антонов («Страна Игр»):
Самое важное: игра стала более сбалансированной, а так много чего изменилось со времени начала бета-тестирования. Трудно выделить что-то в отдельности. Больше всего запомнилось ослабление тараканов у зергов и колоссов у протоссов. Большим изменениям в первых же патчах подвергся и материнский корабль, у которого убрали несколько сильных способностей. Вообще, способности многих юнитов претерпели значительные изменения за прошедшее время.

RoX.KIS.Abver:
Во-первых, ослабление начальных юнитов, теперь убить противника в первые 3-5 минут значительно сложнее. Во-вторых, серьезное ослабление гидралисков и тараканов у зерга, первых теперь практически не используют. В-третьих, усиление головорезов у терран, теперь они слишком сильны на ранних и средних стадиях игры против зерга. В-четвертых, добавление новых карт и попытка балансировки старых, правда, пока не слишком удачная.

RoX.KIS.BRAT:
Самые важные изменения по сравнению с началом бета-тестирования – это добавление тору урона по области по воздуху и уменьшение цены на «апгрейды» для пехоты.

? Приведите пример пары самых распространенных тактик и расскажите о вашей любимой.

Александр Антонов («Страна Игр»):
Всё зависит от уровня игроков и турнира/лиги. В более низких лигах в battle.net многие любят похалявить, сыграть, например, в прокси-бараки у протоссов. Противник приходит к вам на базу и строит пару бараков, на которые накладываются искривления времени и в которых без остановки производятся зилоты. Мне нравится стратегия с быстрыми излучателями пустоты, это отличный юнит для hit and run, с большим уроном и дистанцией атаки. Если оппонент оказывается не готов, игра может закончиться очень быстро.

RoX.KIS.Abver:
К примеру, матчап терран против зерга. Терран начинает через быстрого головореза, в дальнейшем добавляет 3-4 казармы и продолжает постройку головорезов, делая им «апгрейд» на скорость. В итоге в начале и в середине игры зерг находится под сильным давлением и отстаёт по экономике, победить при таком раскладе зергу практически невозможно. А из нелюбимых стоит отметить терран против террана, очень сложный матчап, часто затягивающийся и достаточно непредсказуемый.

RoX.KIS.BRAT:
Сейчас все делают из разряда «что в голову придет». Я люблю играть в экономику и в макро-игры, поэтому стараюсь не рашить и, в свою очередь, играть с оглядкой на возможные раши от противников. Раздражает только поздняя стадия матчапа терран против террана, потому что все приходит к тому, что, кто первым нападет, тот и проиграет. Что касается конкретных стратегий, то тут всё целиком зависит от того, что делает ваш соперник, так что описание даже одной стратегии заняло бы слишком много места.

? Самые полезные и самые бесполезные юниты в игре?

Александр Антонов («Страна Игр»):
Всё зависит от конкретной ситуации и состава армии противника. В StarCraft II каждый юнит является контрой к каким-то другим юнитам. Если оппонент строит танки, то протосс захочет иметь в своей армии бессмертных, зерг – тараканов, например, а терран – мародеров. Когда у врага нет детекторов, имеет смысл строить банши или темных тамплиеров и так далее. С бесполезными проще, авианосцы протоссов – самый бесполезный юнит на данный момент. Не так часто в последнее время используются гидралиски и фениксы.

RoX.KIS.Abver:
Самыми бесполезными по праву могут считаться авианосцы протоссов, а полезных юнитов у каждой расы хватает, юниты редко дублируют друг друга, поэтому каждый юнит полезен по своему, в зависимости от игровой ситуации.

RoX.KIS.BRAT:
С юнитами всё очень просто: самые полезные – это, конечно же, рабочие, без них никуда. А бесполезных в игре просто нет. Все юниты, в той или иной степени, используются хоть в каком-нибудь матчапе.

? Самые популярные игровые режимы и новые фишки battle.net?

Александр Антонов («Страна Игр»):
Естественно, самыми популярными являются рейтинговые игры один на один. Что касается battle.net 2.0 и новых фишек, то ничего особо интересного нет, кроме, разве что, деления на лиги. Достижения, интеграция facebook – на мой взгляд, вещи совершенно необязательные и не очень нужные. А вот возможность общения с игроками, находящимися в других близзардовских играх, может оказаться весьма удобной. Пока, правда, опробовать её не удалось.

RoX.KIS.Abver
Пока battle.net 2.0 проигрывает практически по всем параметрам своему предшественнику, но Blizzard обещали исправить ситуацию в ближайшее время, никаких особых фишек пока что не наблюдается. А самый популярный игровой режим – как всегда и было в подобных стратегиях, случайный матч один на один.

RoX KIS.BRAT.
Игры один на один, конечно, популярнее всего. В Battle.net очень многое изменилось: сделали достижения, сделали новую рейтинговую систему и новую систему, отвечающую за подбор соперника через случайную игру. Кроме того, появилась возможность просмотреть свою историю матчей и подробную статистику. **СИ**

PC
PS3
XBOX 360

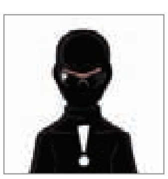
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person. modern
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель/дистрибьютор:
Новый Диск
Разработчик:
IO Interactive
Требования к компьютеру:
Windows XP/Vista/7, P-IV 3 GHz, 2 Mb RAM, GeForce 7800/Radeon 1800 или выше
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/team_based, online
Страна происхождения:
Дания

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

ЗА СЮЖЕТ
СТРАНА ИГР

Текст и звук на русском языке



Святослав Торик

› Kane & Lynch 2: Dog Days

Над асфальтом поднимается пар от дождя, охлаждающего тысячи улиц Шанхая. Вдоль мусорных баков по переулку бегут двое злых, абсолютно голых мужчин. Их кожа покрыта множественными порезами, а мысли одинаковы: «Убить, б.., козлов нахрен». Мужчин зовут Кейн и Линч.

Первый и последний кадр, в котором видна камера. Оператора, однако, мы не увидим никогда.

Даже если отключить эффекты замыливания, все равно обнаженку будут ретушировать.

Ну куда ж без них, родненьких.

Что бы вы там краем уха ни слышали о сомнительном качестве игры, Kane & Lynch 2 – это настоящее пиршество отчаяния. Это криминальная драма, которая с каждым крупным диалогом все активнее намекает на угрюмый, смоченный скупой слезой финал. Это история, на каждом повороте подвергающая своих героев новым, гораздо более жестоким, чем прежде, испытаниям. Над Кейном и Линчем каждый раз совершается такое невероятное насилие – и физическое, и моральное – что и сам буквально выдыхаешься, не находя уже сил сопереживать им.

Ежечасно, ежеминутно создается ощущение, что еще немного, и K&L 2 наконец-то отправит своих героев в заслуженный ад и встанет в один ряд с такими шедеврами суровой безысходности и неотвратимости бытия, как Reservoir Dogs, The Immortals и Island of Fire. Но нет – упорно цепляясь за жизнь, преступники-рецидивисты, на счету которых сотни, если не тысячи, упокоенных душ, – добираются до самого конца этой неправдоподобной истории. Примерно за пять часов реального времени, что тоже несколько удручает.

Just one of those days

В первой части Кейна с Линчем попытались выставить жертвами обстоятельств. Да, они мужики не сахар, у них кровь на руках, но это не означает, что можно вытирать об них ноги и отдавать самоубийственные приказы! У ребят есть своя гордость, мать вашу растак! Вырвавшись из-под контроля криминалитета, парочка обратила оружие против своих захватчиков, не пожалев ни одну скотину, причисляющую себя к миру, где если не ты, то тебя. Методично расстреляв и взорвав всех причастных и непричастных, напарники наконец-то добрались до трагической развязки, но сценаристы решили, что так дело не пойдет. Ни одна из двух концовок оригинала не выдержала испытание временем, поэтому контракт на сиквел подписали все – и Линч, и Кейн, и дочка Кейна (Дженни, кажется, ее зовут). С другой стороны, ее не было ни видно, ни слышно за всю игру; быть может, это просто глюки Кейна. Он слишком долго и плотно общался с Линчем, вот, поди, и подхватил себе персональный голос в голове.

После разборок в Венесуэле Линч умотал в Шанхай, прижился там, завел себе приятных форм китаяночку и наладил криминальные связи. Как только ему предложили непыльное дельце, требующее напарника для выполнения, опытный рецидивист уже знал, кому он позвонит. Кейн постоянно на мели, сквозь зубы он жалуется, что Дженнифер отказывается с ним разговаривать (але, мужик, у нее на глазах мать застрелили из-за тебя!). Ему нужно только одно хорошее денежное дельце – вот это самое, про доставку оружия в Африку – и все, он хватает дочурку и уходит на покой, на этот раз окончательно и бесповоротно.

«Одно дельце» в этом контексте звучит ровно так же, как ставшая стереотипной

В Kane & Lynch 2 больше всего поражают две вещи: первая – это невероятная детализация маленького окружающего мира…

…а вторая – это то, что разглядывать его совершенно некогда, это не песочница а-ля GTA.

PC
PS3
XBOX 360

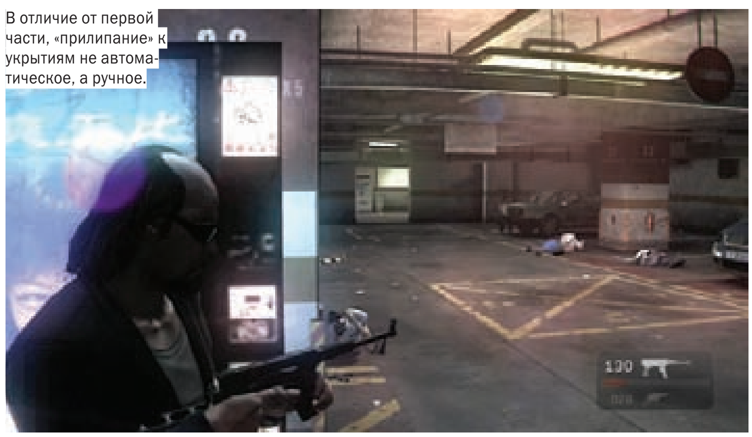
«Мне осталась всего неделя до пенсии». В самом начале игры Кейн, не подозревая о фатальных размерах своей случайной иронии, предлагает Линчу: «Давай не будем играть тут в гангстеров, просто сделаем свое дело по-быстрому и свалим». Через насыщенные невероятными событиями сутки до Кейна дойдет вся абсурдность ситуации, в которой они завязли, а Линч с горечью произнесет вслух запретную мысль «We're getting too old for this…», подразумевая классическое продолжение фразы: «…shit». А что еще скажешь, если на тебя охотится вся полиция Шанхая и с полдивизии военных?

Свой чужой

Психопатичность Линча прочно вошла в видеоигровую культуру и даже слегка вышла за ее рамки: подозреваю, что фильм согласились снимать только благодаря брутальности, сентиментальности и невероятной трагичности этого шизофреника. В «Тяжелых временах» (примерно так переводится Dog Days) все эти черты не были ослаблены, но не были и усилены. Сценаристы оставили Линча ровно таким, каким он был в первой части: погруженный в свой внутренний мир человек, которого нужно каждые три минуты одергивать, чтобы он не застрелил ключевого NPC. Если Линч что-то вбил в себе в голову – его не переубедить, он будет отнекиваться и вяло отмахиваться от Кейна, целеустремленно шагая по одному ему известному пути. И если в первой части этому инвалиду умственной деятельности было, в общем-то, наплевать и на своего напарника, и на себя, – у него не было никакой толковой мотивации – то в этот раз все наоборот. Дженни дома, за океаном, и Кейна интересуют только деньги; Линчу же важна не столько сделка, сколько безопасность его жены Зю, которая может попасть из-за него под раздачу. Во время загрузки миссий оба героя трогательно звонят своим близким только для того, чтобы оставить очередное сообщение на автоответчике. Очкастый и худощавый не нужны никому на этом свете, и этот факт мог послужить отличным поводом для трагичного финала, если бы не одно «но»: на том они не нужны тоже. Чтобы умереть в Kane & Lynch 2, нужно очень сильно постараться. Регенерация практически мгновенная, разработчики отменили шприцы с морфием; даже пара метких выстрелов всего лишь свалит Линча на пол, а из этого положения можно расстрелять врага, не целясь вовсе. А то и просто перекатиться за укрытие и отдышаться там, аккуратно выбирая себе цель. «19:15 You died», впервые сообщил мне беспристрастный аппарат где-то в седьмой миссии. Из десяти.

Да, двое суток повествования, наполненных вроде бы сплошными событиями, разорваны на десять кусков, не склеенных совсем никак: полминуты назад вооруженный револьвером Линч в чем мать родила дрожал под мелким дождем, потом была опять эта надпись Buffering, а сейчас он, прикинутый под китайского гопника, общает криминального авторитета средней руки. Сценарий? Выдранные живьем куски остались лежать на чьем-то столе в Копенгагене. План миссии? Нет никакого четкого плана, но из уровня в уровень по наследству переходит одна и та же задача – выжить и добраться до другого конца карты любой ценой. Иногда – по-видимому, в качестве поблажки – с дополнительным условием: сделать это за ограниченное время, пока

Вверху: Красные пятна на экране – отличный повод поискать укрытие.



В отличие от первой части, «прилипание» к укрытиям не автоматическое, а ручное.

Периодически Кейн служит приманкой для противника: пока они стреляют по его укрытию, Линч может обойти врага с фланга.

враги не расстреляли чего-нибудь особо ценное для Кейна или Линча вроде жены последнего.

Однако планы планами, а игровой процесс обустраивать надо: складывается впечатление, что некоторые разработчики из IO Interactive ошарашены и возмущены такой постановкой проблемы, этой устаревшей нелепицей – играть, вот еще чего придумали! – но деваться некуда. В первой части K&L в промежутках между диалогами Кейн и Линч прятались за колоннами, перевернутыми столами и шлакоблочными пирамидками, весело отстреливаясь от превосходящих сил противника, а рецензенты видели в этом некоторую растянутость и вялость экшна. Смысл каждой скриптовой ситуации в Kane & Lynch: Dead Men заключался в том, чтобы стрелять в набежавшую волну, пока один из парочки героев не вякнет что-нибудь громкое и приятное после смерти очередного супостата, сигнализируя тем самым о завершении сеанса стрельбы. Оба протагониста перебегали на новую позицию, один из них кричал “Shit! Oh shit!”, и из невидимых респаунов на сцену выпрыгивал новый отряд серых рыцарей в сияющих бронежилетах. Игрок обреченно наводил прицел, вышибал мозги из очередного script fodder и, наконец, добивался дальнейшего развития событий (сиречь, нового диалога между героями). В особо запущенных случаях, когда избыточное содержание свинца в воздухе не позволяло носу казать из-за спасительного ящика, приходилось просыпаться и идти в обход, одаряя искусственных идиотов контрольными очередями по всей поверхности незащищенной тушки.

И если вы думаете, что во второй части изменилось хоть что-нибудь, то вы здорово ошибаетесь на этот счет.

Двое против ветра

Следует отдать должное бойцам геймдизайнерского фронта – кто-то в IO Interactive отстоял право игроков на бодрость ощущений: игра проходится за вполне сбалансированные четыре-пять часов, в то время как другие, куда менее принципиальные разработчики могли накинуть еще пяток за счет монотонных перестрелок. Но ведь главное – это не число на обложке, правда?

Все эти пять часов камера двигается четко за Линчем (сегодня он подменяет Кейна в роли протагониста). Поначалу она напоминает об альтернативно одарен-

Если в первой части рефлексировал исключительно Кейн, то в сиквеле эту обязанность взял на себя Линч. Нет, но это же надо столько ныть всю дорогу!

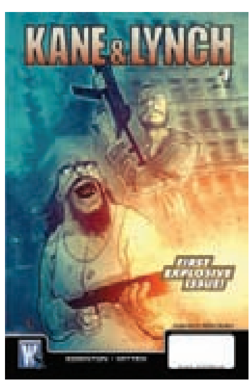
Ну наконец-то! Застрелили!

Вверху: По мощности и кучности револьвер затмевает практически любое другое оружие, кроме снайперской винтовки (которая, увы, встречается всего пару раз за всю игру).

ных операторах Андрея Кончаловского и «Ведьме из Блэр»; но после первых трех минут игры любой трезвомыслящий человек, даже если у него врожденный иммунитет к морской болезни, заходит в опции и включает режим Steadycam. В результате камера перестает мотаться из стороны в сторону, однако прочие эффекты никуда не деваются. На экран выскакивают визуальные артефакты вроде пылинок и бликов, а также занимающие треть пространства размытые пиксели, словно нам показывают запись с VHS-кассеты с изрядно поцарапанной пленкой. Встроенный в игру цензор замыливает и пикселизует обнаженку и особо кровавые моменты вроде отстреленной из шотгана головы. К расследованию этих неполадок приобщаются улики в виде замеченных ранее странностей: вместо привычного Loading – надпись Buffering и «кружок загрузки» как на YouTube. А-а-а, теперь все ясно. Это такой модный закос под уличную псевдодокументальную съемку. ОК, согласен с творческим подходом, но есть одна проблема – оператора-то не существует: его не показывают, к нему не обращаются, он ни единым движением не дает о себе знать. А если нет оператора, то

Бумажные герои

Еще в мае IO Interactive радостно объявила о сотрудничестве с DC Comics на почве графических новелл, связующих обе части игрового сериала. Первый выпуск, вышедший за две недели до начала продаж сиквела, я прочитал от корки до корки и могу ответственно заявить: техника рисования откровенно убогая, однотипных персонажей порой сложно отличить друг от друга (даже Кейна с Линчем – у них почему-то абсолютно одинаковые бороды, сэкономили путем копи-пейста?), кровищи не так, чтобы шибко много, а сюжетец откровенно бледноват и, разумеется, неканоничен по отношению к первой части. Make me unsee it!



Интерсквер

Мультинациональная корпорация Square Enix прославилась использованием всех своих ресурсов для разработки продуктов, да и от фрилансеров не отказались. Так, например, шанхайское отделение Square Enix наняло аж три студии для отрисовки аутентичного китайского арта (и они отлично с этим справились!). Анимационный motion capture проводился в залах шведской Imagination Studios, музыкальное сопровождение создал немецкий индустриальный дуэт Mona Mur & En Esch, песни для заставок были написаны тоже немецкой студией Dynamedion с привлечением вокалисток китайского происхождения. Контролем качества игры занимались не только в стенах IO Interactive и в традиционно сильной тестерами канадской Eidos Montreal, но еще и в монреальской же VMC Game Labs.

Со вкусом Линча сложно согласиться. Хотя... поживешь в Шанхае, и не на такое пойдешь.

кто управляет этой мыльницей? Как я могу верить этой камере, если за ней никто не стоит? Ну вот, пропал весь эффект присутствия третьих лиц. Прощай, Cloverfield, я не успел про тебя как следует подумать.

Абстрагироваться от ощущения «снимаю кино на мобильник» не очень сложно – не в графике ж дело. Отсутствие оператора напоминает, что ручку никто не крутит, и обращать внимание на фиолетовые линии, блики и пиксели вовсе не обязательно (тем более что все они тоже отключаются в настройках). Фокус – только на экшен, которого тут с лихвой. Настолько с лихвой, что ближе к концу я неоднократно ловил себя на мысли, что совершенно не помню, в кого стрелял и куда бежал последние секунд двадцать. Из глубин автоматизированного подсознания, куда меня периодически пытается запихнуть однообразие игрового процесса, я выныриваю исключительно благодаря словесным перепалкам подконтрольных подонков. Очередное «Линч, твою ж мать, во что ты меня втянул?» – и я тут же просыпаюсь. Надо будет сэмпл на будильник поставить.

Изрядного сомнамбулизма добавляет холодный неоновый и невероятно детализированный Шанхай, погружающий в справедливое ощущение полного отсутствия жизни. Ночь, улица, фонарь, аптека. Мусорные мешки, картонные коробки, чей-то велосипед валяется на дороге. На часах 20:00, на улице – пара случайных китайцев, в ночном кафе, обклеенном плакатами, бармен одиноко скучает за стойкой. Вы точно уверены, что это двадцатимиллионная столица Китая?..

Но чу! Сирены и красно-синие фильтры слепят глаза (еще один эффект к режиму «я снимаю на мобилу»), за углом творит свое черное дело очередной скрипт. Перекат к ближайшему автомобилю, автомат из-за спины, прицеливание, ведение жалом по сторонам. Ага, есть башка! За выстрелом следует труп. Переключение на дробовик (теперь можно тащить на себе два вида оружия!), выход с цыганочкой из-за бампера – бдыщь! Щик-щик. Бдыщь! Щик-щик. Бдыщь! Жалкие полицейские пукалки не наносят особого вреда Линчу, он сам себе больше проблем доставляет, чем копы. Бдыщь! Щик-щик. Линч степенно шагает вперед, по левую руку оставляя очередной труп, у которого вместо головы – каша из крупных пикселей, «по соображениям безопасности морали мы маскируем эти ужасные кадры». Но реальность не замаскируешь. Патроны снова забились в патронник: выходите, козлы, ваша смерть пришла. Бдыщь! Щик-щик. Еще один труп послужил источником дымящейся лужицы. Все будет так, исхода нет.

А тем временем в мультиплеере физический движок Havok разносит деревянные планки в щепки, лишая опытных кемперов заветного преимущества. И если в какой-нибудь Battlefield: Bad Company 2 снайпера от стенкоуничтожителя отделяет внушительное расстояние, то в Kane & Lynch 2 обиженную морду можно увидеть точно в перекрестье прицела. Впрочем, прятаться и стрелять особо некогда. Хватай-беги-предавай: все те же три мультиплеерных режима, что были и в первой части. Правда, в K&L 2 можно якобы потренироваться перед выходом на просторы криминального Интернета – однако режим Arcade с ботами, пусть и довольно сообразительными, вряд ли принесет массу радости. Ну хотя бы базовым правилам научит, и то хлеб.

Кооперативный режим прохождения тоже не дает ничего особо нового: поскольку регенерация не требует укола в попу дружелюбной рукой, то фактически каждый из двоих игроков оказывается сам за себя. С тем же успехом (или гораздо большим, если учесть внезапную капризность человеческой природы) можно играть с компьютером в режиме кампании, и чувствовать себя просто великолепно. К тому же здесь больше нет наемников, которым можно скомандовать что-нибудь эпичное.

You shot the right girl

Kane & Lynch 2 – это не короткометражка для самиздата на торрент-трекерах, но и не суперхит Джона Ву. Это снятый за ящик пива съемочной группе «фильм». Это честный (в рамках разумного) боевик, где гибнут не слишком красиво, зато часто и предельно сурово. Это разбавленные своевременным матом диалоги «под Тарантино»; персонажи, срисованные из второй половины FBI's Ten Most Wanted; куча трупов, нанятая за появление в кадре с лавочек возле актерского училища из соседнего района.

И как же хорошо, что все это проделано профессионалами.

ОЦЕНКА 7.5

Вверху: Особая любовь разработчиков к строящимся зданиям: в первой игре Кейн и Линч рыли себе могилу на стройке, во второй – готовят к похоронам других деятелей.

Внизу: По всей видимости, даже голые окровавленные мужики не способны оторвать голодного китайца от миски с лапшой.

Крупнейшая игровая выставка
ИгроМир 2010
Спонсоры:
1С-СофтКлаб
Akella
Бука
NIVAL NETWORK
Генеральный медиа-партнер:
(game)land
Генеральный интернет-партнер:
@mail.ru
Лучшие игры.
Все платформы.
Яркое шоу.
Приходи
со мной поиграть ;)
3-6 ноября, ВВЦ, павильон 57
CONCERT.RU ЗАКАЗ БИЛЕТОВ
644 2222
www.igromir-expo.ru

Артём Шорохов

Scott Pilgrim vs. the World: The Game

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Network, Xbox Live Arcade
Жанр:
action.beat'em_up.2D
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Montreal, Ubisoft Chengdu
Мультиплеер:
local co-op (до 4)
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Страна происхождения:
Канада (Монреаль), Китай (Чэнду)

ДАТА ВЫХОДА:
уже в продаже

Для кого эта игра? Для поклонников жанра и обожателей ретро? Да. Для знатоков и ценителей культового комикса родом с Великого белого севера? Опять да! А может, еще и для нормальных геймеров, которые и в кино-то не ходили? Ну… снова в точку! Каждому, кто угадал себя в одном из перечисленных описаний, открыт путь к тому, чтобы получить удовольствие от этой странной, казалось бы, совершенно невозможной в сегодняшнее время игры.

Сами авторы, вернее, отдел маркетинга Ubisoft, которому досталось продвигать Скотта Пилигрима в широкие геймерские массы, представляют игру о нем как «rock-n-roll action love-story для поколения 8-bit». Красивые слова, им за это деньги платят, но подмечено очень верно. «Поколение восьми бит»… Услышишь это и тут же получаешь верный месседж, поддаешься правильным эмоциям из детства – того самого, когда спрайты были куда зеленее. Поймали настроение? Запомнили чувства? Это уловка. Но все-таки сохраните, пригодятся для следующего абзаца. А абзац нынешний завершает мысль о том, что для восьми бит картинка Scott Pilgrim vs. the World: The Game слишком хороша – не меньше, чем на пару-тройку поколений. И это в самом деле важно: игра не выглядит примитивно, ни в коем случае. Она… выглядит так, как выглядели игры будущего в наших головах, когда мы фантазировали, какими же они будут. Безусловно, очень-очень классными. Красивыми. С множеством деталей, персонажей и приемов. И обязательно чтобы в магазины можно было заходить, любые предметы поднимать, а трава чтоб колыхалась как настоящая. А главное – чтобы всего много и графика, как в заставках! Приятно, что мечты сбываются, пусть и двадцать лет спустя.

Вообще, то, насколько вам интересен этот проект, зависит, главным образом, от того, было ли у вас и впрямь восьмибитное детство и знакомы ли вы с творчеством или хотя бы именем «лучшего художника по пиксель-арту в мире», австралийца Пола Робертсона (не путать с одноименным канадским телепродюсером). Потому что если да, три с половиной сотни забавных деревянных денег уже уплачены в копилку монреальской студии, и игра пройдена вдоль и поперек. Причем без всякой привязки к комиксу или фильму.

Итак, давайте уже скажем это: перед нами (для нас, геймеров) в первую очередь не игра по мотивам кино или даже книжки комиксов (почему «даже» – потом). Легче всего воспринимать «Скотта Пилигрима» как долгожданное воплощение видеофантазий от Пола Робертсона в жизнь, то есть в игру. Это – к вопросу о самодостаточности. Можно вовсе ничего не знать об этой истории (ее как таковой здесь, в общем-то, и нет) и этих персонажах, такое «невежество» ничуть не ухудшит игру как продукт. Соберите воедино свои невеселые мысли о «проектах по лицензии», размахнитесь пошире и добросьте весь этот мусор до Луны.

В то же время поклонники комикса (фильма тоже, но в гораздо меньшей

НА КАРТЕ ГОРОДА, ОЧЕВИДНО, ПОЛНО ТАЙНЫХ МЕСТ – СТОИТ ЛИШЬ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ. НАПРИМЕР СЕЙЧАС ГЕРОИ ДРУЖНОЙ ГРУППОЙ ОТПРАВИЛИСЬ ПОСЛУШАТЬ СВОЙ ДЕМО-АЛЬБОМ.

ДВЕ ШУТЛИВЫЕ ОТСЫЛКИ ЕЩЕ ДАЖЕ ДО ГЛАВНОГО МЕНЮ! ВЫ ВЕДЬ ИХ ВИДИТЕ, ПРАВДА?

степени), а заодно и древних видеоигр, и аниме, и черт знает чего еще, найдут здесь множество интересного, приятного, смешного и, главное, только им понятного – сверх меры. Найден даже надежный способ отличить тех, кто «только фильм посмотрел», от тру-фанатов. Первые растерянно спрашивают, что за предмет такой достается им за победу над вторым боссом? Вторые язвительно отвечают: это особый артефакт для настоящих знатоков. Можно пуститься в объяснения, но, поверьте, это очень затянется – уж больно много тут всего; на одних только бэкграундах многочисленных отсылок нетрудно найти столько, что никакой «Википедии» не хватит. И дороги они только тем, кто реально понимает, в чем соль. Но самое удивительное, что воспринимается такая связь как должное. С восторгом – да, но как должное. Будто иначе и быть не могло. Сам мир Скотта Пилигрима именно так и устроен, его реальность не просто насыщена easter egg'ами, она целиком выстроена из содержимого его головы – анимешника, геймера, не повзрослевшего подростка. Есть какая-то необъяснимая прелесть в том, чтобы проходить игру с друзьями, попутно рассказывая им, что тут где, кто кому кто, по какой подсказке ты нашел потайную дверь на первом уровне и что за тема с секретным кодом, подменяющим монетки зверушками. И обязательно получишь встречные наблюдения напарников, вы вместе вспомните восьмибитные времена Nekketsu, еще раз обсудите фильм... «А почему это Найвз с Ким во время суперприема целуются?» – удивился Константин Говорун, заглянувший посмотреть, как мы играем на редакционной консоли в три улыбающиеся морды. «Комикс надо было читать! – кричим мы. – Иди, мальчик, отсюда!» Кстати, концовка за Ким (а тут и впрямь разные финалы за разных персонажей) продолжает эту тему. И таких штук не счесть.

Удивительно, но все это – лишь одно измерение Scott Pilgrim vs. the World: The Game. А есть и другие. Например, неоднократно упомянутый Пол Робертсон. Не вдаваясь в подробности: этот широко известный в узких кругах пиксель-художник и спрайтовый аниматор, помимо прочего, породил два спрайтовых короткометражных мультфильма (ищите их в свободном доступе по названиям Kings of Power 4Billion% и Pirate Baby's Cabana Battle Street Fight), мгновенно вызвавшие у всех ретрогеймеров учащенное серцебиение и повышенное слюноотделение. Почему – объяснять долго, лучше посмотрите сами. Оба мультфильма стилизованы под «прохождение» не существующих в реальности видеоигр – с шикарной спрайтовой графикой, богатой анимацией и отменной постановкой экшна. Смотришь – и руки чешутся, как хочется сыграть. Увы, ни на шестнадцати, ни, тем более, на восьми битах воплотить подобное не было бы никакой возможности, а современные игры подобное «нео-ретро» не жалуют. Тем не менее, как верили многие, это всего лишь был вопрос времени – рано или поздно кто-то должен был пригласить Пола Роберсона (и еще пяток его чуть менее известных коллег по ретроанимации), чтобы сделать настоящую видеоигру, достойную его фантазии и таланта. Может быть, чуть менее кровавую и, пардон, укуренную, но все-таки настоящую. Этим кем-то стала монреальская студия Ubisoft с более чем подходящим проектом боевика по мотивам комиксов о Скотте Пилигриме. Вот вам еще одно измерение и еще одна причина, которая сама по себе достойна того, чтобы многие и многие геймеры купили хоть кота в мешке, раскошелились, не глядя.

Это все – чтобы разобраться с фоном и правильным восприятием игры. Что же касается ее, собственно, игровых качеств, извольте. Как вы, наверное, уже знаете, Scott Pilgrim vs. the World: The Game – классический с виду двухмерный beat'em up скроллер с видом сбоку, и поначалу ничего необычного, кроме шикарной пиксельной графики не демонстрирует. Первый уровень и вовсе может показаться скучноватым: ударов не сказать чтобы много, противники, хоть и выглядят по-разному, как правило, требуют одной только заученной тактики, лечилки в магазинах дороги и оттого кажутся бесполезными, а суперы (их в игре два – вызов помощника-страйкера, как в старых King of Fighters или нововявленном Mortal Kombat, и, собственно, супер-удар) не выглядят серьезным аргументом в затянувшейся потасовке. Почему так? Ответ прост: герой не прокачан, а вы еще толком не разобрались в игре. А до того времени, когда все станет на места, бесплатная trial-версия давно закончится, оставив геймера в смешанных чувствах восторга и разочарования. Покупать или нет? Читайте дальше.

Итак, что же это за прокачка такая? На первый взгляд, довольно обычная: бьем врагов, получаем очки опыта, поднимаемся в уровне. Левелапнулись – получили новый прием. Причем прием обязательно окажется полезным для каких-то конкретных ситуаций, которые еще предстоит изучить. Нередки случаи, когда игрок хлопает себя по лбу с возгласом «Так вот это зачем, балда!» хорошо если к середине игры. Максимально возможный уровень – шестнадцатый.

Hot-Blooded Story

У более-менее современных геймеров структура Scott Pilgrim vs. the World во многом ассоциируется с Castle Crashers от The Behemoth. И сходства действительно есть – особенно в части прокачки и беготни по магазинам. Однако, если у вас все-таки было восьмибитное детство, в памяти обязательно всплывет «та самая японская игра про чудиков с большими головами», а именно Downtown Nekketsu Monogatari, в США известная как River City Ransom, а в Старом Свете – под именем Street Gangs. Детально разобравшись, можно с уверенностью сказать, что структурную основу «Скотт Пилигрим» наследует напрямую оттуда. А вместе с ней и целый ряд конкретных игровых механик. Памятуя, как олдскульные геймеры любят бородатые игры о Кунио-куне от Technos Japan (между прочим, прародители жанра!), рискну предположить, что сходство это нарочное, еще один тёплый привет от ретрогеймеров ретрогеймерам.

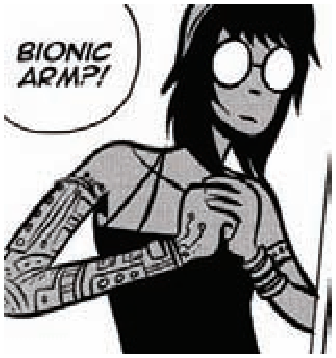
Тот самый совместный суперприём. На вокале - Рамона. Это... обескураживает.

Именно так и должны выглядеть бонус-уровни, именно так!

An epic of epic epicness! Для тех, кто (не) шарит

За победу над вторым злым бывшим Скотт получает мифриловый скейтборд и очень радуется, пока не вспоминает, что не сможет им воспользоваться.

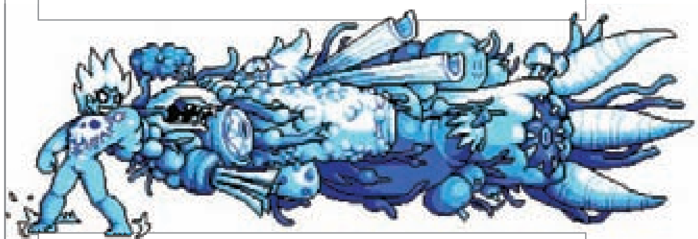
Бионическая рука барабанщицы The Clash at Demonhead, очевидно, помогает сильнее стучать в барабан. А коли так, то и в бубен настучать поможет!



Единственный способ заработать жизнь – одолеть третьего злого бывшего. Почему так – поймете лишь в финале истории.

Пусть ачивмент «Одолеть близнецов одновременно» вас не пугает – его вы возьмете автоматически, в память о пятом томике комикса.

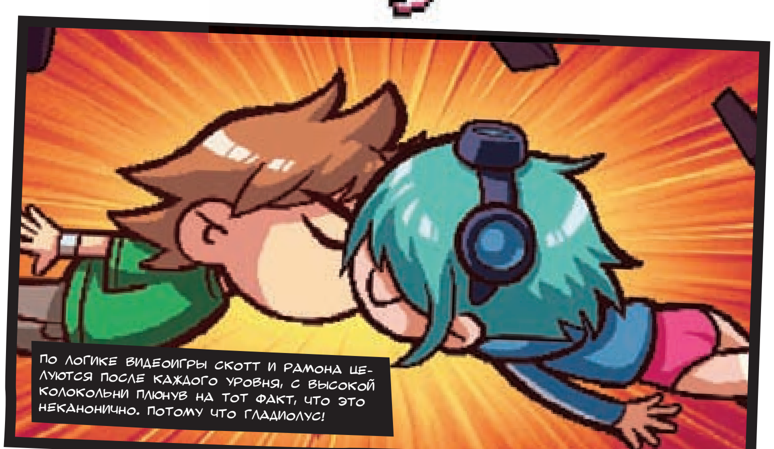
Если вы не читали комикс, а только смотрели фильм, наверняка при прохождении игры у вас возникло немало вопросов. Например... С чего это вдруг к началу битвы с первым боссом весь зал уже в отключке? Почему в финале третьего уровня поссорились Энви и Тодд? Откуда вдруг взялись роботы? Кто такой мистер Чау? Куда и откуда идёт Скотт по лесу перед встречей с Нега-Скоттом? Ответы есть. Часть из них – уже в следующем номере.



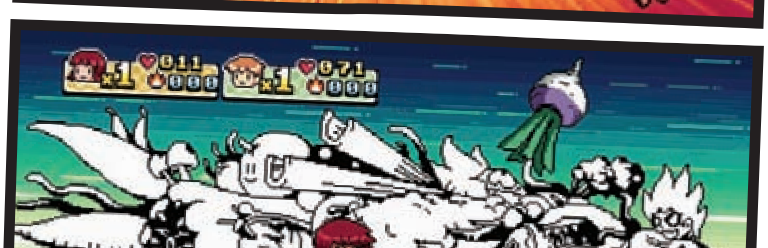
Памятка начинающему фанату

Не стоит забывать, что сценарий для фильма писался еще до того, как Брайан Ли О'Мейли закончил комикс (конкретно – шестой, финальный, том), а значит, не только концовка, но и вообще суть происходящего в оригинале и экранизации подчас весьма существенно разнятся. И игра в большинстве случаев следует по стопам автора. Тем более, что с Ubisoft сотрудничал не только Эдгар Райт, но и Брайан Ли О'Мейли, и не надо долго гадать, где и какие варианты предпочел известный своей любовью к сумасшедшинке Пол Робертсон для воплощения уровней, врагов и боссов в фантастическом пиксель-арте. В конце концов, это же видеоигра, в ней обязаны быть уровень с роботами, настоящие драки взамен рок-концертов и устрашающий финальный босс в голове Рамоны Флауэрс! Ну, или еще в чьей-нибудь...

То есть, к начальной «боевой системе» нужно прибавить пятнадцать полезных приемов, среди которых уже будут и броски, и захваты, и контратаки на реакцию, и даже дабл-джамп с дайв-страйком. Шестнадцатый, секретный, прием можно выучить на предпоследнем уровне, если быть очень внимательным или особенно хитрым – в случае с видеоиграми в эпоху Интернета это примерно одно и то же. Итак, мы уже имеем на руках увесистую боевую систему, за которую не стыдно в 2010 году ни перед спрайтовыми духами предков, ни перед немногочисленными ныне живыми конкурентами. Переходим ко второму уровню прокачки – к деньгам. Да-да, к деньгам. Забудьте о ленивом собирании монеток ради лишнего хот-дога, восстанавливающего запас сил. Да здравствует настоящая одержимость смешными канадскими деньгами (сыграйте вчетвером – поймете, что такое Настоящая Одержимость по крикам «Ах ты мою монету спёр?! Или отдашь в магазине, или я тебе прямо сейчас по уху впаяю!») ради совсем не лишнего хот-дога (латте со льдом, бионической руки, диска группы The Clash at Demonhead, картриджа Neverending Fantasy), который не только полечит, но и подкинет очков опыта, и даже поднимет статсы. Все верно: рост характеристик не привязан к уровню – чтобы быть крутым, нужно как следует кушать, слушать музыку, покупать фанатские шмотки, фильмы и видеоигры. Причем покупать вслепую, заранее не зная, сколько и какой они принесут радости, но старательно запоминая, что и в каком магазине продается – ведь двух одинаковых не сыскать во всей игре. Не надейтесь сесть и с наскока пройти семь уровней «Скотта Пилигрима» один за другим. Готовьтесь шариться по карте мира, фармить монетки, штурмовать подпространственные бонус-уровни с летающими свиньями-копилками и звонкими, полными монет кубиками прямиком из Super Mario Bros., разведывать магазины, многократно возвращаясь на уже пройденные этапы, копить на бионическую руку, точь-в-точь как у барабанщицы Clash (полторы сотни канадских долларов, зато сразу +50 к силе!) и гадать, что же такое классное скрывается в видеопрокате, которому



По логике видеоигры Скотт и Рамона целуются после каждого уровня, с высокой колокольни плюнув на тот факт, что это неканонично. Потому что гладиолус!



We are Anamanaguchi! ONE-TWO-THREE-FOUR!

«Если уж идти, то идти до конца», – так, похоже, решили в Ubisoft, и помимо Пола Робертсона и Ко пригласили в проект еще и виртуозов чип-музыки, инди- и панк-рокеров из Нью Йорка, группу Anamanaguchi (если что, это все одна шайка-лейка), которые и раньше-то несказанно радовали всех поклонников «мелодий восьми бит», а уж тут и вовсе расстарались, выдав, по мнению многих, едва ли не лучший игровой саундтрек в мире. Лучший или нет – это личное дело каждого, но то, что классный – это факт. Рекомендую всем и каждому. А знакомство с группой начать можно отсюда: www.anamanaguchi.com.

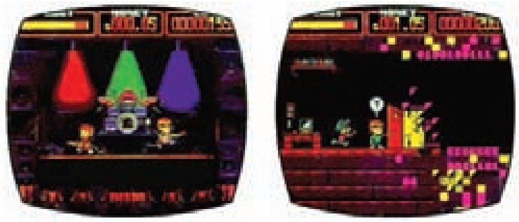
Скотт задолжал 504 доллара и 25 центов. Зачем все это? Чтобы достойно прокачать Мощь, Защиту, Скорость и Силу воли. То есть, если вкратце, больнее бить, легче сносить побои, быстрее бегать и лучше управляться с суперами. Подробности – в разделе How to play, не будем отвлекаться.

Штука в том, что все четыре характеристики весьма важны и полезны, а денег, особенно в первые часы игры, никогда не хватает не то что на «все и сразу», но и на самое необходимое. И это при том, что уж по чуть-чуть, по единичке можно поднимать характеристики буквально каждые пять минут, да и магазинов всегда в избытке. Но вы же человек расчетливый, вы побежите обязательно в тот самый магазин, где есть недорогой буррито с хорошим КПД по нужным характеристикам, и не станете есть что попало. Потом найдете новый магазин, в нем новые интересные предметы (рекомендую фэнские футболки на втором уровне), и так далее, и так далее. Игра мотивирует воспринимать ее глобально, как один поделенный на уровни мирок, а не набор «конечных станций». И устроена она так, чтобы вы как следует наигрались, постоянно открывая что-то для себя новое. Взять хоть те же характеристики: едва ли кто-то станет воспитывать «во всем среднего» героя – наверняка, какой-то один показатель будет у вас доминирующим. Умножьте это на четыре, попробуйте сыграть, так сказать, по-ролевому. Один, посильнее, пусть разбирается с боссами и наиболее противными врагами. Другой, покрепче, должен всегда оставаться в живых, чтобы чуть что реанимировать команду. Третий, шустрик, собирает по округе золото, добивает лежачих, перехватывает импровизированное оружие. Четвертый спамит мощные суперы, отгоняя врагов от павших товарищей, и вообще старается совмещать все прочие роли, ведь у него самый большой запас guts points, «очков крутоты», а они, помимо небесплатных спецатак, еще и не дают ему легко умереть, всякий раз в критический момент превращаясь в драгоценные HP.

Вообще, вчетвером (или хотя бы вдвоем) играть гораздо интереснее. И не только потому, что с друзьями всегда лучше, чем без них. Во-первых, игра автоматически подкинет вам побольше врагов, а значит, станет сложнее, громче, хаотичнее и через то – веселее. Во-вторых, вы сможете посмотреть разных персонажей, увидеть разную анимацию страйкеров (в роли помощницы всегда выступает Найвз, вот только помогает она всем по-разному; впрочем, со временем, на сцену может выйти и ее премилая семейка) и, конечно, воспользоваться дополнительными, кооперативными механиками, как то: специальный совместный суперприем «рок-концерт группы Sex Bob-omb», который тем мощнее, чем больше состав участников, возможность реанимировать погибших (не так-то просто на хорошем уровне сложности!), одалживать деньги и даже тырить у особо зажиточных друзей жизни, как в какой-нибудь Contra! Увы, всех этих прелестей лишены те, кто привык играть с друзьями через онлайн.

О, спрайт, ты – мир!

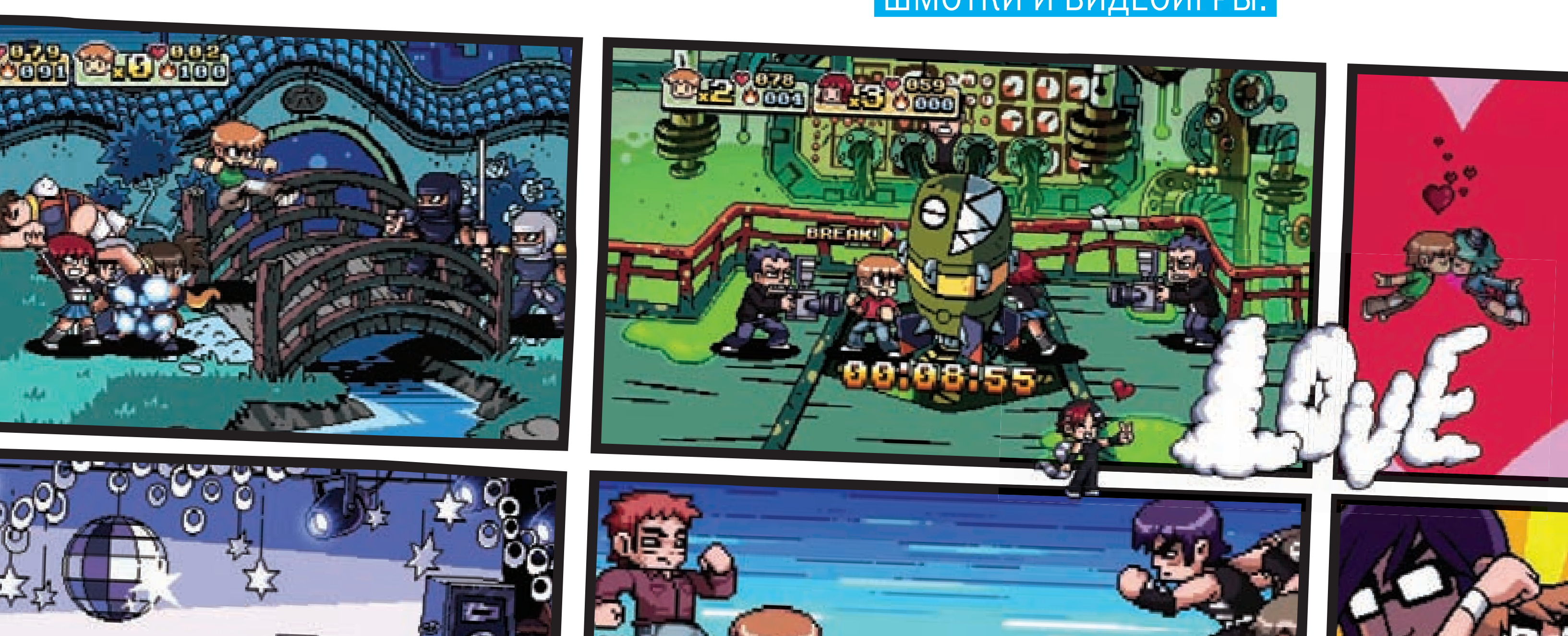
Задние обложки исходного комикса – кладезь позитива для ретрогеймера. По ним, кстати, можно понять, чем вдохновлялась Ubisoft в целом и Пол Робертсон в частности, приступая к разработке внешнего облика видеоигры. А быть может – чем чёрт не шутит! – именно из этих пиксельных этюдов и родилась вся затея.



Это невыразимо печально, сильно злит, и вообще – самый большой недостаток игры. Я долго думал, снижать ли оценку за отсутствие онлайн-мультиплеера. По всему выходило, что снижать. Ну не дело так обижать геймеров: сначала заточить игру под co-op (а она очевидно заточена под co-op – это видно буквально во всем), а потом, притопнув ножкой, отобрать у многих из них львиную долю удовольствия. Интернет гадает, выйдет ли специальный DLC-активатор (см. историю с Lara Croft and Guardian of Light), я же решил так: коль скоро мне довелось на себе испытать все прелести игры, прочувствовать и оценить их, отмахнуться от полученных впечатлений уже не получится. Но если вы твердо уверены, что с друзьями по прихоти Ubisoft сыграть не выйдет, вычитайте из моей оценки полбалла, а то и целый балл. Так оно выйдет по справедливости. А впрочем, кому какое дело до этой цифры? Вы ведь все уже для себя решили, верно?

ОЦЕНКА 9.0

ЧТОБЫ БЫТЬ КРУТЫМ, НУЖНО КАК СЛЕДУЕТ КУШАТЬ, СЛУШАТЬ МУЗЫКУ, ПОКУПАТЬ ФАНАТСКИЕ ШМОТКИ И ВИДЕОИГРЫ.



PS3
XBOX 360

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

СТАТУС: Кросс-обзорщик на пенсии

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Streets of Rage 2, Aliens vs. Predator, MK: Shaolin Monks

Первым beat'em up был Double Dragon II. С тех пор влюблен в жанр, Streets of Rage 2, аркадный Aliens vs. Predator и Mortal Kombat: Shaolin Monks (неистово требую переиздание с онлайн-коопом). Опечален тем, что жанр beat'em up перестал развиваться и практически умер.

Геймплей
Классика (идем слева направо, раздавая тумаки статистам и интересным боссам) с наворотами (двойная прокачка). Предельно простой игровой процесс, от которого очень сложно оторваться. Особенно, если найдется друг, а лучше – два или три. А вот отсутствие онлайнового режима – это однозначный минус.

Графика
Идеальная стилизация, даром, что привлекли Пола Робертсона (которому, по понятным причинам, не дали полной свободы, что хорошо). Отменная анимация, океан пасхалок, пародий и отсылок к первоисточнику. Отдельно хочется отметить и шикарный саундтрек от чип-мьюзик команды Anamanaguchi.

Общее впечатление
Идеальная сопровождающая фильм (и комикс) игра и билет в прошлое по совместительству. Если времена, в которых секреты и всяческие заметки об игре приходилось самому записывать на бумажке (чтобы не забыть), для вас были лучшими – не проходите мимо!

10-1

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

СТАТУС: Иногда в редакции

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Final Fight, God Hand

Ценю классику жанра – Final Fight и Streets of Rage. Сегодня каждую вторую игру, начиная с MadWorld и заканчивая Dynasty Warriors, можно назвать «beat'em up» и не ошибиться, но не каждая выглядит достаточно интересно. Жанр в чистом виде потихоньку умирает. Или нет?

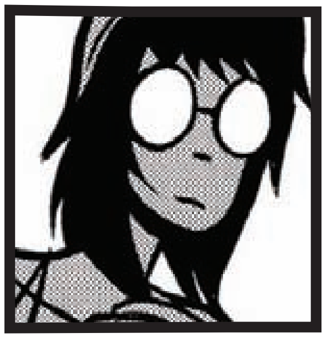
Геймплей
Мне показался немного сложным, но, во-первых, так и надо, во-вторых, я играл один. Отсутствие нормального туториала («Ого, магазин?!») тоже плюсом не назовешь. А вот к дракам претензий нет. Хук слева, хук справа, апперкот! Пять минут прохождения и уже хочется воскликнуть: «Аaeee»!

Графика
Стиль Пола Робретсона – на любителя. В игре почти нет его фирменных шуточек (ну, знаете, кишки наружу), хотя режим с зомби вроде бы на них намекает. Зато пиксельная каша может стать серьезным препятствием. Видеоигра, пародирующая в том числе пародию на видеоигры, впрочем, иначе выглядеть не может.

Общее впечатление
Не скажу, что в восторге. Играть вчетвером, должно быть, очень весело, но нет онлайн-мультиплеера. Как beat'em up – тоже не идеал, хотя в первые часы затягивает, не поспоришь. С другой стороны, стоит копейки, купил – и пусть будет. Вдруг друзья подтянутся?

7.5

ЮРИЙ ЛЕВАНДОВСКИЙ



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Shank, X-men Origins: Wolverine

Люблю по вечерам покромсать врагов катаной, побить их водопроводной трубой или отвесить знатного пинка тяжелым ботинком. Провел детство за Final Fight, а потом Fighting Force. Лучшим beat'em up считаю Matrix: The Path of Neo.

Геймплей
Если говорить чисто об игровом процессе, то это настоящий классический beat'em up. Но с парой оговорок: все приемы учатся постепенно с накоплением опыта, который идет за побитых врагов. А эффективность бития возрастает за счет прокачки характеристик, которая зависит от количества заработанных денег.

Графика
Совершенно божественная анимация и стилизация под восьмибитки. Каждый спрайт отрисован с таким вниманием к мелочам, что в игру невозможно не влюбиться. Хотя, если вы фанат современных технологий, пиксельных шейдеров и анизотропной фильтрации, то она вам целиком противопоказана.

Общее впечатление
Все хорошо – и боевая система, и анимация, и боссы. Но как, скажите, как можно выпускать игру, рассчитанную на прохождение вчетвером, и не прикрутить онлайн! Это непростительно, возмутительно и вынуждает удержать с великолепного «Скота» аж два балла.

8.0

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Fighting Force, Super Smash Bros. Brawl

Жанр beat'em up в свое время меня интересовал в первую очередь возможностью кооперативного прохождения. Сейчас число «совместных» игр заметно выросло, но такого, чтобы по-старинке – вдвоем единовременно и на одном экране – уже не делают.

Геймплей
Весело. Начал сразу же в кооперативе и на солидном уровне сложности, так что постоянно приходилось заботиться о прокачке. Безотносительно ее – классика жанра в лучшем виде. Впрочем, только наличие друзей и скрашивает однообразие игрового процесса – самый серьезный недостаток игры.

Графика
Стиль Пола Робертсона мне всегда нравился, а вот тематика его зарисовок (как картинок, так и роликов) – не очень. Поэтому «Скотт Пилигрим» – как бальзам на душу: тут и стиль комикса угадывается, и почерк художника, и в целом картинка очень соответствует духу ретро. Пятерка, даже с плюсом.

Общее впечатление
Для скачиваемой игры за десять баксов – прекрасно. Стильная, красивая и сложная, она – отличный повод позвать друзей в гости и просидеть за телевизором целый день, как в старые добрые времена – ругаясь, смеясь, обсуждая игру и не только.

9.0

У НАС КАСТИНГ...
MANTV
НОВЫЙ ТЕЛЕКАНАЛ ДЛЯ МУЖЧИН
РЕКЛАМА
СКОРО В ЭФИРЕ

РЕЦЕНЗИЯ

НА ПОЛКАХ

PC
PS3
XBOX 360

Илья Ченцов

Venetica

Посвящение поклонникам классических немецких RPG, красующееся на обложке русского издания Venetica, можно воспринимать как серьезно, так и иронически – мол, смотрите, поклонники, как ваш любимый жанр можно извратить. Перед нами, безусловно, не партийная ролевушка в традициях The Dark Eye, где герои постоянно болеют и хотят есть; чуть больше сходства с сериалом Gothic-Risen, однако и его фанаты могут разочароваться, если подойдут к «Венетике», ожидая «еще больше того же самого». С другой стороны, картина, возникающая в уме при словах «Если бы Risen делали создатели Ankh», соответствует получившемуся продукту довольно точно.

За арт-дизайн
За вклад в развитие жанра
Страна игр

За игровую механику
За саундтрек
Страна игр

Текст и звук на русском языке (PC)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
dtp entertainment
Российский издатель:
«Бука» (PC)
Разработчик:
Deck 13
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
PC
Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Страна происхождения:
Германия

ДАТА ВЫХОДА
уже в продаже

С самого начала игры Deck 13 пытаются откреститься от своего юмористического прошлого. Таинственные лица во тьме вещают что-то несмешное и непонятное, затем на мирную деревеньку нападают ассасины, убивая кучу народу, включая возлюбленного героини Бенедикта, а потом и к ней самой является Смерть и говорит хрестоматийное «Я твой отец!». Именно здесь нам впервые дают выбрать мотивацию поступков героини – хочет ли она вернуть своего жениха или спасти мир (любой вариант ведет ее в Венецию, где заседают Главный Злодей и его приближенные). Тут бы и умереть со скуки, но последней ниточкой, удерживающей «Венетику» от превращения в десятигигабайтную пустыню на жестком диске, остается визу-

В МИТТЕЛЬШПИЛЕ VENETICA ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ТУРИСТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР – ХОДИМ, ГЛАЗЕЕМ НА ОКРЕСТНОСТИ, МЕЖДУ ДЕЛОМ НАХОДИМ КАКИЕ-ТО ЗАДАНИЯ И «РЕШЕНИЯ» К НИМ.

Внизу: Наняться в бордель не получится, равно как и воспользоваться его услугами.

Местами Венеция напоминает скорее Метрополис Фрица Ланга.

Эта краткая и неисчерпывающая таблица должна дать некоторое представление о том, в какой степени Venetica продолжает традиции немецких action-RPG от Piranha Bytes.

Похоже на Risen	Непохоже на Risen
• У городских жителей есть распорядок дня, они не торчат круглыми сутками на одном месте.	• Мирные горожане никак не реагируют, если героиня их атакует.
• Чтобы улучшить навыки или получить новые, надо обращаться к учителям. На тренировку расходуются специальные очки, получаемые с каждым новым уровнем.	• Учителям не надо платить деньги. Характеристики вроде силы и мудрости нужно улучшать «вручную».
• Существует множество различных предметов для пополнения здоровья.	• Нельзя спрыгнуть с обрыва, тропинки ограничены невидимыми бордюрами.
• Боевая система основана на перекатах и блокировании ударов. Делать перекаты неудобно.	• Найденные доспехи надо подгонять по фигуре (за деньги).
• Можно примкнуть к одной из местных группировок, членство взаимоисключающее.	• Прохождение гильдейской линейки заданий необязательно для продвижения сюжета.
• В городе есть бордель.	• Главная героиня – девушка.

Некоторые учителя скрываются в сумеречном мире.

Вверху: Многие ситуации можно решить как словом, так и мечом. Иногда работает и подкуп.

альный дизайн игры. Господин Смерть, для примера, одет в нечто среднее между венецианской маской и паранджой, а ассасины-дервиши – в высокие цилиндрические шлемы, смешные и крутые одновременно. Деревушка Сан-Паскуале, где Скарлет, дочка Смерти, провела свою юность, населена самыми что ни на есть обычными NPC, сосланными туда, видимо, за занудность, но даже полуразрушенный после набега дом, где она жила со своей тетушкой, выглядит довольно уютно. Если камеру отодвинуть подальше, происходящее смахивает на последних Settlers (это комплимент). Верьте, в Венеции будет еще красивее и интереснее, но, сразу предупреждаю, реализма в духе Assassin's Creed II не ждите, хоть авторы и выезжали «на натуру», гуляли вдоль и поперек каналов и чуть не были заклеваны наглыми голубями на площади Сан-Марко. Настоящая Венеция послужила лишь отправной точкой для фантазии с сатирическими элементами. Да, игра все-таки не стала каменно-серьезной, но если в сериале Ankh шутки и забавные ситуации были на каждом шагу, из-за чего их восприятие притуплялось, то здесь они гораздо строже дозированы, зато и работают лучше, а сатира колет острее.

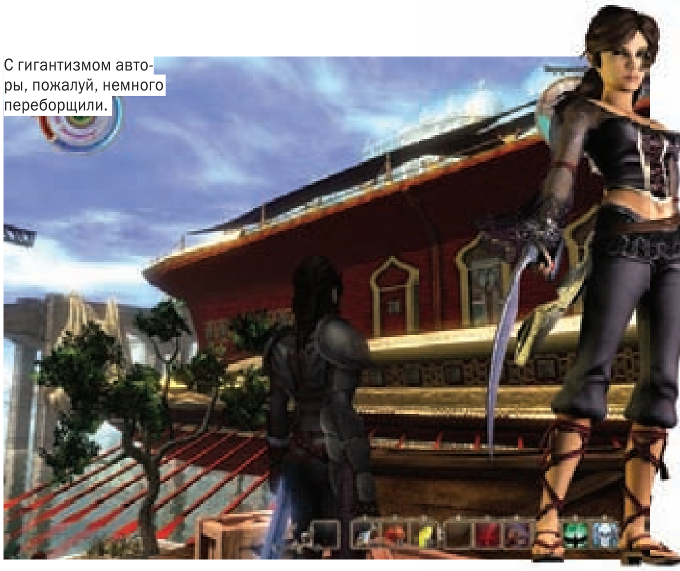
Доны и подонки

Deck 13, уж не знаю, специально ли, но очень здорово играют на контрастах: городские крыши сверкают на летнем солнышке, стройные колоннады тянутся к небу, прохожие приветствуют или даже ни с того ни с сего поздравляют Скарлет, торговцы на рынке продают пузатые тыквы и аппетитную морковку, а бард у фонтана готов за пять дукатов поделиться рифмованным советом. Однако в храмах уже орудуют демоны и ожившие мертвецы, над крышами реют крылатые крысы, и чем ближе к центру города, к дворцу дожа, тем менее лучезарной становится картина. На Скарлет начата настоящая охота, но сберечь жизнь ей проще, чем собственную душу. Ну, или, сбавя градус пафоса, остаться порядочным человеком. Задачка-то получается без правильного ответа: если в городе всем заправляет бездушный мерзавец, глупо надеяться, что к нему героиню приведут исключительно высокоморальные помощники – понятное дело, что таких он к себе не подпускает. С другой стороны, те, кто против дожа, – тоже, как ни крути, преступники. При ликвидации бандитских гнезд один из главарей открытым текстом озвучивает эту дилемму: «Да, мы разбойники, но если ты уничтожишь нас, на наше место придет продажная, коррумпированная городская стража». Приходится каждый раз высчитывать меньшее зло – бандита-демагога я, например, решил все-таки пожалеть, наплевав на задание.

Город тысячи дверей

Тяжелый моральный выбор – это, конечно, хорошо, но в игре хватает недоделок технического плана, усугубленных локализацией. Как, например, прикажете ориентироваться по карте, где почти все двери подписаны просто «Дом»? Тут бы

Бить летучих крыс молотом не очень эффективно, но удержаться трудно.



С гигантизмом авторы, пожалуй, немного переборщили.

Обычно сумеречный мир выглядит примерно так же, как наш, но для боев с боссами там есть специальная арена.

вспомнить опыт тех самых «классических немецких RPG», вроде Realms of Arkania 3, и позволить игроку самому делать заметки на плане города, но нет. Да, включить отображение цели задания на карте разрешается, но и тут случаются откровенные глюки, когда тебя посылают искать, скажем, дневники некроманта к нему в дом, а зелененькая точка почему-то висит над каналом. Можно, конечно, обегать все памятники архитектуры, стоящие на берегу, но вход-выход в дом – это уже две загрузки. Увы, мир здесь не непрерывен, и если локации на вольном воздухе достаточно велики – несколько кварталов, простирающихся также в высоту, – то каждый раз ждать у двери, «пока хозяева откроют», несколько напрягает, особенно если вам надо не попасть в здание, а пройти через него насквозь. Несколько облегчают ориентирование в городе вывески и флаги: свои эмблемы есть у гильдий и государственных учреждений, у дверей таверн и лавок тоже стоят понятные таблички. Город начинаешь узнавать «в лицо», а не по карте. Однако записи вышеупомянутого чародея мне обнаружить так и не удалось – зато неожиданно нашелся адресат письма, выданного несколько часов назад совсем другими нанимателями. Так что в миттельшпиле Venetica превращается в туристический симулятор – ходим, глазеем на окрестности, между делом находим какие-то задания и «решения» к ним. Кстати, здесь, как и в Risen, можно вначале что-то сделать, а потом уже выяснить, что это кому-то было нужно.

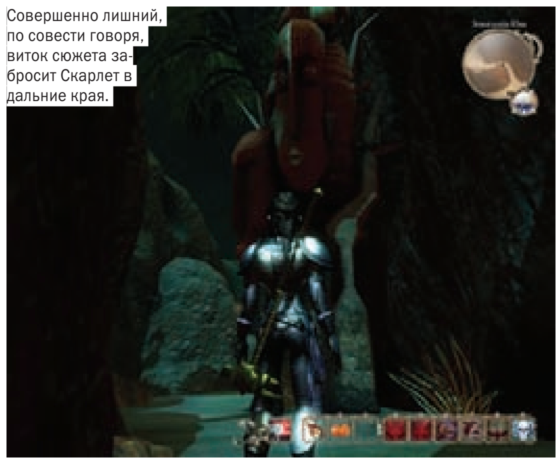
Венеция Deck 13 отличается довольно запутанной топологией. Пусть Скарлет и не умеет, как Эцио, лазать по стенам, или хотя бы прыгать, как Лара Крофт (а сходство нашей итальянки со знаменитой англичанкой не заметить сложно), ей будут открыты пути в самые укромные уголки Светлейшей. Можно, как все нормальные люди, ходить по улицам и мостикам, можно гулять по крышам или плавать по знаменитым каналам – как ни странно, не в гондолах, а брассом. Точнее, пользоваться гондолами позволят, но не сразу, да и тогда они будут служить своего рода телепортами между локациями игры. В каналах скрываются тайные ходы в катакомбы, соединяющие разные уголки города

ПРОХОЖИЕ НИ С ТОГО НИ С СЕГО ПОЗДРАВЛЯЮТ СКАРЛЕТ, ТОРГОВЦЫ ПРОДАЮТ ПУЗАТЫЕ ТЫКВЫ И АППЕТИТНУЮ МОРКОВКУ, А БАРД У ФОНТАНА ГОТОВ ЗА ПЯТЬ ДУКАТОВ ПОДЕЛИТЬСЯ РИФМОВАННЫМ СОВЕТОМ.

в пределах одного района. В подземельях, даже при наличии мини-карты, легко заблудиться и пропустить важный поворот (это, если что, тоже плюс – лабиринты должны быть запутанными!). К счастью, в ключевые места часто можно попасть разными способами – правда, альтернативный метод обычно предполагает проникновение со взломом в чей-нибудь дом. Заметим, что граждане здесь, в отличие от Risen, не очень внимательно следят за своей собственностью, и встречают Скарлет, только что вскрывшую замок на входной двери, словами «Честным людям здесь всегда рады!». Грешить привыкаешь, без зазрения совести роешься в чужих сундуках и спишь в чьих попало постелях – и искренне удивляешься, когда наутро тебя находит хозяйка дома. Я прошел, наверное, пол-игры, прежде чем ухитрился-таки совершить преступление. Но хоть загрузочные экраны и предупреждали, что за это снимаются очки репутации, все обошлось штрафом.

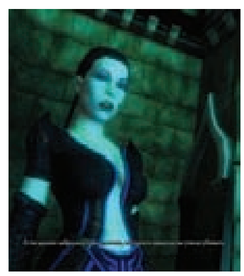
Вести из сумеречной зоны

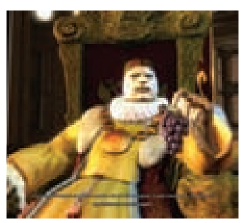
В принципе, основная квестовая линия в «Венетике» одна, но чтобы вы, не дай бог, не проскакали ее галопом за пару часов, разработчики ставят палки в колеса, побуждая выполнять побочные квесты: ключевые информаторы постоянно отказываются сотрудничать, пока Скарлет не завоюет себе репутацию, работая на горожан. Так, вам обязательно придется вступить в одну из трех гильдий: благородных воинов, плутоватых почтальонов или некромантов-любителей. Впрочем, добивать гильдейскую цепочку заданий совершенно необязательно – однако в сюжет автоматически будут внесены небольшие поправки, учитывающие ваш выбор (по крайней мере, так было с некромантами-«масками», к которым прибился я). Так что, если игра с первого раза вам понравилась, есть резон перепройти ее попозже «за других»

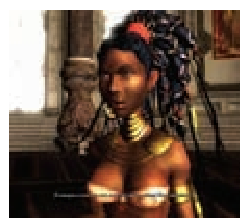


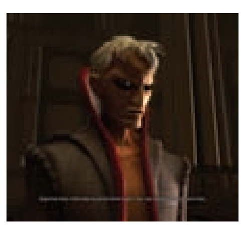
Совершенно лишний, по совести говоря, виток сюжета забросит Скарлет в дальние края.

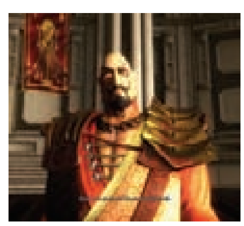
Перед вами пятеро бессмертных, с которыми предстоит сразиться нашей героине. Думаю, вглядевшись в эти лица, вы легко догадаетесь, кто же из них окажется главным злодеем. Маленькая подсказка: в нашем превью мы указали его неправильно.











Локализация получилась «как обычно» – понять, что происходит в игре, можно, местами даже всплывает какая-то литературность, актеры начитывают свои тексты вполне адекватно для кукольной постановки. И в то же время – сбои в терминологии («королева крабов» превращается в «короля клешеней») и просто неверный перевод, персонажи-трансвеститы и даже невычищенные куски служебного текста.

и, возможно, на более высоком уровне сложности.

С другой стороны, повышенная сложность означает лишь увеличение здоровья врагов, более хитрыми или ловкими они не становятся. Широкие возможности прокачки и связанные с ними навороты интерфейса откровенно избыточны – для успешной борьбы со зверями, демонами и людьми нужно лишь резво накручивать комбоудары (просто щелкая мышкой еще раз, когда оружие засветится), да вовремя уходить противникам за спину – для этого не обязательно даже перекатываться, достаточно резво бегать. Впрочем, различия между разными видами оружия заставляют мыслить тактически: бить ли врагов медленным, но сильным молотом (им, кстати, можно еще и деревянные двери выламывать), рубить ли восстанавливающим здоровье мечом (если нашли, где такой прикупить) или волшебным клинком, пополняющим сумеречную энергию. Ее запас позволяет Скарлет, растратив все здоровье, не умирать, а переходить в мир призраков – это, кстати, можно будет делать и по желанию, например, чтобы скрыться от преследователей или наоборот, сразиться с врагами, уязвимыми только там. Кроме того, по ходу сюжета героиня обретает все большую власть над мертвыми, получая возможность вначале просто видеть их, а потом – и общаться. К сожалению или к счастью, это не значит, что все убитые ей бандиты будут вечно висеть над душой – поговорить разрешается лишь с «квестовыми» духами, которых, впрочем, не так уж и мало.

Есть здесь и боевые заклинания, работающие в обоих мирах. Хороши они как минимум тем, что действуют на расстоянии – стрелкового оружия как такового героиня не получит (впрочем, не будет его и у врагов). Поначалу на противников можно научиться насылать стаю воронов, а потом прокачать вампиризм, пополняющий здоровье Скарлет за счет ее жертв. Прочую агрессивную

Такая вот симпатичная разруха творится в центральной части города, в Арсенале.

Слева: Иногда мирные жители все-таки вступают в бой с разбойниками, но не в этот раз.

магию можно и не трогать – даже сражения с боссами здесь решаются как головоломки, не требуя «огневой мощи».

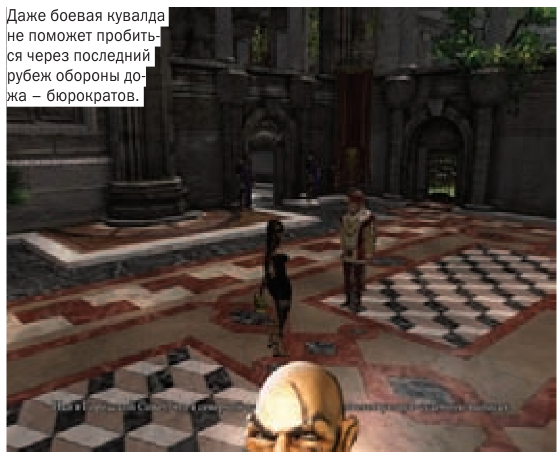
Слезы на кукольном личике

Если пытаться искать у игры сильные стороны, их как будто и не найти, но это не недостаток – Venetica сбалансирована, в ней все части подходят друг к другу, и минусы компенсируются плюсами. Так, в сюжете полно странностей и натяжек, но мультяшно-карикатурный дизайн служит своеобразным буфером, не позволяющим принимать тайны венецианского двора слишком близко к сердцу. Перед нами словно кукольная постановка «Фауста» – черти на ниточках тащат деревянного доктора в картонный ад, и страшно, и смешно. Опять же, если в общих чертах развитие действия шаблонно, некоторые моменты выписаны довольно интересно – например, история сводного брата Скарлет Леона, отправившегося в Венецию вслед за сестрой. Не забудем и про Тяжелый Моральный Выбор – его нам предоставляют часто и разный: то приходится решать, на чью сторону встать в конфликте, то выбирать, как подступиться к неподатливому собеседнику – обнажить ли меч, запугать, подкупить или поговорить по душам. Часто героине приходится отвечать и на вопрос «Зачем ты это делаешь?» От этих решений, говорят, даже зависит концовка игры. У меня она, правда, получилась какая-то невнятная – не исключено, что как раз из-за того, что моя Скарлет так до конца и не определилась со своей мотивацией. Мутная какая-то девчонка вышла, хоть и симпатичная.

ОЦЕНКА 7.0

БАГ!

Еще один глюк, похоже, связан, опять же, с локализацией. На мельнице солдат открывает Скарлет секрет тайника в катакомбах – в каком порядке толкать кирпичи. Проблема в том, что говорит он одну комбинацию, в журнал записывается другая, а на самом деле работает третья. Если вам не хочется решать эту головоломку подбором, порядок следующий: четвертый, первый, третий, второй. Впрочем, это все равно необязательное задание, и даже если вы заберетесь в тайник, квест вам почему-то не засчитают.



Даже боевая кувалда не поможет пробиться через последний рубеж обороны дожа – бюрократов.

БАГ!

В Venetica есть серьезный баг, который разработчики-немцы, конечно, не могли предвидеть, однако исправлять не стали. По умолчанию игра пишет свои настройки и сохраненные игры в папку «Мои документы». Проблема в том, что если в названии этой папки у вас есть русские буквы, программа не находит сохраненки и недоуменно вываливается в Windows. Решение тут как будто простое – щелкнуть правой кнопкой на значке «Мои документы» на Рабочем столе и поменять целевую папку, скажем, на C:\My Documents, но при этом может нарушиться работа других ранее установленных программ. Так что следуйте этому совету с осторожностью.

Семен Кобылин

TOP 5

САМЫХ УРОДЛИВЫХ ВРАГОВ ИЗ ИГР

5

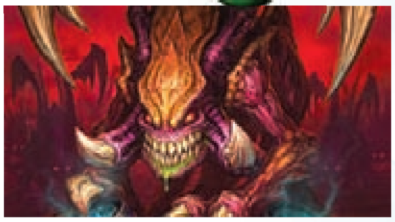
Варио

В качестве врага Варио успел просуществовать совсем недолго – публика полюбила злого антипода Марио, и усатый охотник за золотишком со временем обзавелся аж двумя собственными игровыми сериалами. Его превращение из врагов в антигерои не сделало его лучше, даже наоборот – поспособствовало проявлению его наихудших качеств. Варио гадко скалится, постоянно ест чеснок, портит воздух, ковыряется в носу, рушит и ворует все, что попадется под руку. Фу таким быть!

4

Зерги

Целая раса агрессивных, беспощадных , безвольных созданий, подчиняющихся общему сверхразуму. Зерги – рак всей вселенной, расползающийся по многочисленным планетам и системам, поглощая побежденные расы и превращая их в себе подобных. Их гадкая сущность отлично проявляется и внешне: все представители этой расы выглядят омерзительно.



3

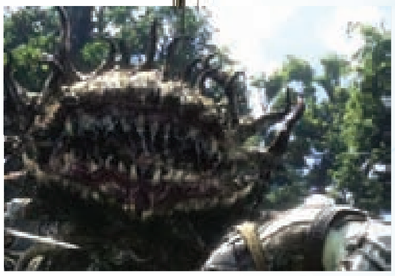
Нихилант

Последний босс Half-Life. Правитель мира Ксен выглядит как гигантский диспропорциональный эмбрион, лишенный ног и подвешенный посреди гигантской пещеры. Лишенный возможности передвигаться, он лишь проклинает своего будущего убийцу в бессильной злобе. Под конец боя голова Нихиланта раскрывается, словно цветок, обнажая уязвимый мозг.

2

Мальборо

Один из наиболее частых гостей в бестиарии сериала Final Fantasy. Мальборо – это окруженный десятками щупалец огромный рот, испускающий настолько зловонное дыхание, что вся команда игрока моментально превращается в отравленных, окаменевших, спящих и парализованных лягушек. А в Final Fantasy Tactics – еще хуже, там мальборо могут превратить человека в такого же монстра, как и они сами – навсегда! Вопрос, почему их название настолько схоже с маркой сигарет, остается открытым.



1

Все население мира Oddworld

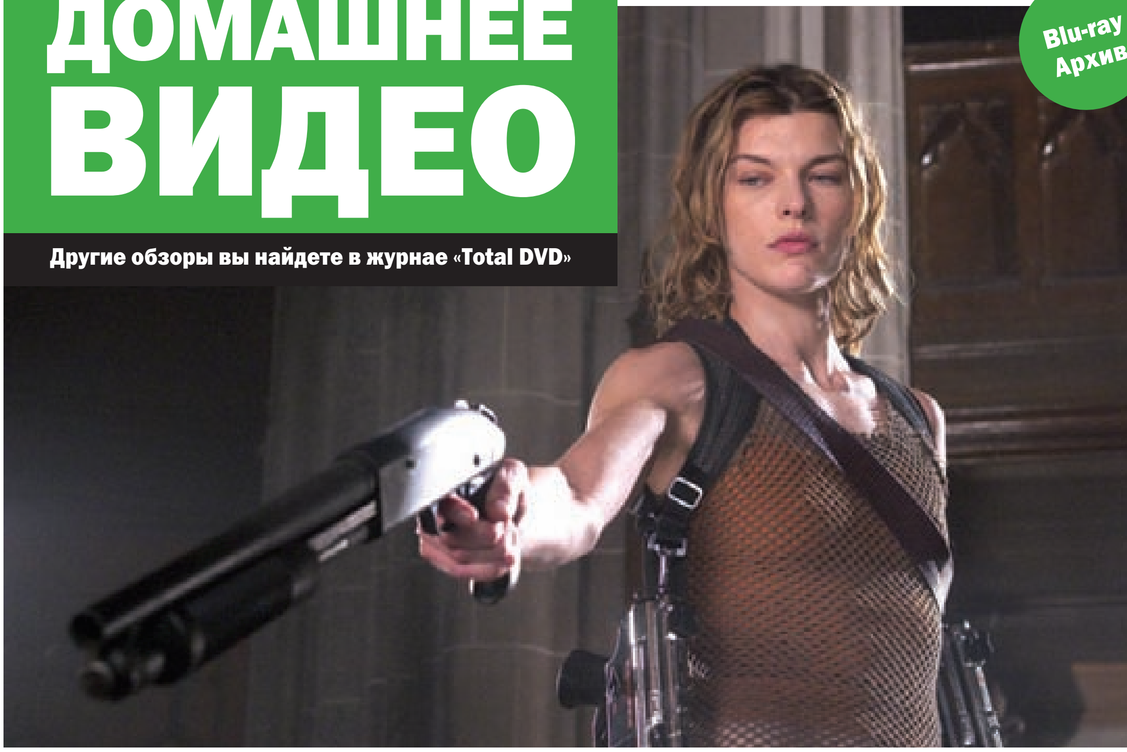
Сложно вспомнить игровой сериал, в котором все без исключения действующие лица выглядели бы столь же отвратительно, сколь в Oddworld. Даже здешние герои – эстетическая катастрофа, чего уж говорить о монстрах! Слюнявые пасти на ножках, осьминоги-киборги, тонущие в складках кожи головастые гермафродиты – кого тут только не встретишь!

Александр Фолин,
Эдуард Шиндяпин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»

Blu-ray Архив



ДИСКИ
ПАРАДИЗ ВИДЕО
3XBLU-RAY

ВИДЕО:
1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
Dolby TrueHD русский (дубл.), Dolby TrueHD английский
СУБТИТРЫ:
рус/англ
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1200 рублей за бокс или 3х700 рублей

ФИЛЬМЫ
RESIDENT EVIL (2002, 100 МИН.)
RESIDENT EVIL: APOCALYPSE (2004, 94 МИН.)
RESIDENT EVIL: EXTINCTION (2007, 94 МИН.)

РЕЖИССЕРЫ:
Пол В.С. Андерсон, Александер Уитт, Рассел Малкехи
В РОЛЯХ:
Милла Йовович, Мишель Родригес, Сиенна Гиллори, Эли Лартер

БОНУСЫ

Обитель зла
– Рассказ о съемках (27 минут)
– Рассказы о фильме (41 минута)
– Альтернативная концовка (3 минуты)
– Сравнение сценических планов (6 минут)
– Музыкальный видеоклип

Обитель зла 2: Апоклипсис
– Фильмы о фильме (71 минута)
– Удаленные сцены (12 минут)

Обитель зла 3
– Рассказ о создании фильма (31 минута)
– Удаленные сцены (8 минут)

› Обитель зла Трилогия

Элис (Йовович) очнулась обнаженной в ванной какого-то особняка. Кто она, где она и как сюда попала, Элис не помнила. Ворвавшаяся в дом группа спецназа даже не стала отвечать на ее вопросы. Ясно стало только одно: это место – вовсе не особняк. Это лишь прикрытие, верхняя часть гигантского исследовательского центра, уходящего под землю на сотни метров. Там вырвался на свободу страшный вирус, мгновенно превращающий людей в зомби, и если он проникнет на поверхностность, то человечеству будет грозить смертельная опасность.

Хорошее лучше видится на расстоянии, и первая «Обитель зла» – как раз такой случай. Чем дальше, тем явственнее, насколько удачен был фильм Андерсона. А какая в «Обители зла» музыка! И уж конечно, не стоит и говорить, что продолжения не идут ни в какое сравнение с оригиналом. Йовович прекрасна, но не Миллой единой…

И все же поставленный Александром Уиттом сиквел не назовем провалом – несмотря на рваный монтаж, засилье фразеологических клише и вопиющую механистичность исполнения. И уж грех не встретить аплодисментами почти безостановочную бойню с применением обширного арсенала огнестрельного оружия, жар от которого, кажется, заполняет пространство и по эту сторону экрана тоже. Так клаустрофобический шутер с задатками психотриллера расширил зону боевых действий и мутировал в безмозглый полевой экшн.

Второй сиквел снял Рассел Малкехи, и он сделан качественно и даже с любовью. Главный недостаток – сценарий, местами настолько идиотский, что диву даешься. Способность Элис взглядом создавать энергетическую волну и присутствие в кадре Эли Лартер вызывают ассоциации с сериалом «Герои»: третий фильм уже не назвать обычным зомби-триллером. Вдобавок Йовович здесь просто исключительно хороша, пусть это и достигнуто работой гримеров.

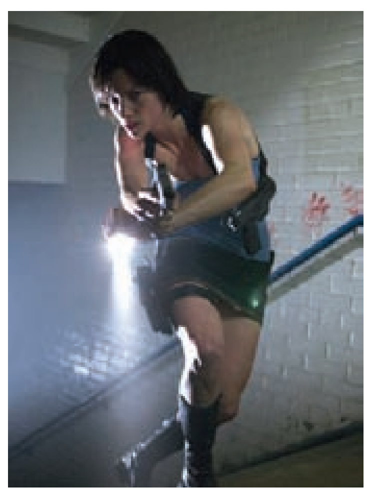
ДИСК

Высокая зернистость, которая наблюдалась во всех изданиях первого фильма, на блюрее тоже, к сожалению, не растворилась в воздухе, слегка зернят и сиквелы. Зато это фактически единственный недостаток картинки, которая наконец-то позволяет в полной мере насладиться спецэффектами, ведь четкость тут на высоте. Еще больше радуют звуковые дорожки в Dolby TrueHD, причем в двух первых фильмах русский трек чуть звонче оригинального – редчайший случай. Так или иначе, объем ощущается постоянно, а пространственных эффектов столько, что мороз по коже, даже если закрыть глаза. В дополнениях масса интересного, но, увы, перевода нет. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ

Resident Evil – единственный кинопроект по мотивам видеоигры, удостоившийся аж нескольких сиквелов, а это чего-то да стоит. Тем более что каждый новый фильм цикла получал чуточку больший бюджет и демонстрировал пропорциональный рост сборов – значит, успех этот не случайный, и спрос на такого рода экранизации действительно есть. Интересна и жанровая синусоида: всякий режиссер снимал по-новому.



ВЕРДИКТ ФИЛЬМЫ **6** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **5** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Издание трилогии можно было бы назвать прекрасным, если бы не отсутствие перевода дополнений.

Александр Фолин,
Борис Иванов

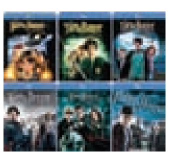
ДИСК UNIVERSAL PICTURES RUS, 6XBD50+BD25

ВИДЕО:
2,40:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.), True HD английский, DD 5.1 английский, DD 5.1 иврит, DD 5.1 турецкий, DD 5.1 тайский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 словацкий, DD 5.1 польский, DD 5.1 венгерский
СУБТИТРЫ:
рус/укр/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
6 x 1350 рублей

БОНУСЫ

- Рассказы о создании и съемках фильмов
- Удаленные сцены
- Привидения
- Квиддич
- Яйцо дракона
- Создание эпизода
- Интервью с Дж. Роулинг
- Интервью с актерами
- В классе у Локонса
- Первый год в Хогвартсе
- Рассказ о победителях
- Рассказ о Волан-де-Морте
- Три задания
- Святочный бал
- Интервью с актерами
- Мысли о четвертом фильме
- Секреты Гарри Поттера
- На съемках с Тонкс
- Рассказ о монтаже
- Видео- и аудиокомментарии
- Рассказ о развитии персонажей
- Фильм «Год из жизни Джоан Ролинг»
- Рассказ о будущем парке развлечений по мотивам «Поттера»
- Сравнение фрагментов фильма с раскадровками спецэффектов

РЕЖИССЕРЫ:
Крис Коламбус, Альфонсо Куарон, Майк Ньюэлл, Дэвид Йейтс
В РОЛЯХ:
Дэниел Рэдклифф, Эмма Уотсон, Руперт Гринт, Робби Колтрейн, Алан Рикман, Мэгги Смит



Blu-ray
Лучшее

› Гарри Поттер Коллекция

Приемные родители не любили Гарри Поттера – он жил в чулане, носил одежду с чужого плеча и делал самую неприятную работу по дому. Но однажды все изменилось. Он узнал, что его родители были волшебниками и их способности передались ему. Гарри попал в школу чародейства и магии Хогвартс, где ему предстояло освоить массу сложных наук, без которых нельзя стать хорошим магом. А еще Гарри узнал, что в будущем ему предначертано вступить в битву с Темным Лордом, из которой живым выйдет только один.

Запуск сериала «Гарри Поттер» (а то, что это будет сериал, было понятно с самого начала) по грандиозности в истории кино не с чем даже сравнить. Ведь актерский костяк подписывался на то, что в течение десятка лет им придется буквально жить на площадке, лишь изредка снимая маски своих героев. Самое же страшное – надо было найти трех совсем юных актеров, которые должны были вырасти у всех на глазах, и что из них получится, не знал никто. И в этой связи смерть Ричарда Харриса, игравшего Дамблдора в первых двух фильмах, была страшной, но все же восполнимой потерей. В конце концов, в такой бороде все на одно лицо. А вот то, что исполнитель заглавной роли не только быстро утратил детское обаяние, но так и не стал приличным актером, – настоящая трагедия для продюсеров.

Сказалась и чехарда с режиссерами. Крис Коламбус относился к исходным книгам с максимальным вниманием – в его фильмах хватало места и на учебу, и на квиддич, и на приключения. Альфонсо Куарон снял самый стильный и вместе с тем самый далекий от первоисточника фильм – у него вообще, кроме основного сюжета, ничего не поместилось. Ньюэлл оказался куда более верным подходу Коламбуса – его фильм вообще по содержательности самый насыщенный из всех. А вот специалист по напряженным драмам Йейтс несколько переборщил с мрачностью, а кроме того, его работы, пожалуй, вышли самыми линейными по части сюжета. И все же все шесть картин смотрятся как единое целое, а недостатки компенсируются многочисленными достоинствами.

ДИСК

Качество изображения фильмов, созданных в интервале в восемь лет, вполне прогнозируемо прогрессирует от части к части. Так, если первые две картины демонстрируют не только вполне заметный и практически никогда не оставляющий экран «шум», но и легкую нехватку четкости, то вторую пару фильмов можно упрекнуть только в легком шевелении текстур. Что же до пятой и шестой лент, их визуальный ряд вообще безупречен. Картинка четкая, детальная, контрастная, яркая и без каких-либо признаков артефактов. Со звуком почти та же ситуация, хотя четвертый фильм оставил по общей звуковой картине чуть худшее впечатление, нежели предыдущие три. Все-таки описываемые в нем события очень масштабны – чемпионат по квиддичу, битва чемпионов, – а акустическая система этот самый масштаб отыгрывает весьма средне. Скажем, едва ли в сценах на чемпионате можно ощутить эффект присутствия. Лучший звук также у пятого фильма – звонкий, детальный, с массой пространственных эффектов, в то время как шестой – более разговорный, и в особых украшениях не нуждается, лишь изредка напоминает о своей блокбастерной природе. Наконец, количество и содержательность дополнительных материалов тоже меняются в лучшую сторону от первого фильма до шестого. В лидерах опять «Орден Феникса» и «Принц Полукровка». В том числе и потому, что большая часть материалов представлена в HD-качестве. Так или иначе, один плюс объединяет все шесть изданий: допматериалы переведены субтитрами. **СИ**

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **7** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **7** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Главный фэнтезийный киносериал вышел в лучшем на сегодняшний день качестве, и упрекнуть издания почти не за что.

Банзай!

Радик
Валентинов

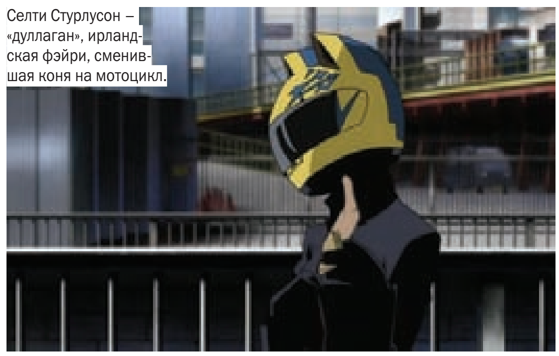
Японская поп-культура глазами энтузиастов

Какие аниме-сериалы из числа прошедших в японском эфире за текущий год заслуживают знакомства в первую очередь? Рассказывая о двух постановках, ставших яркими событиями последних месяцев, «Банзай!» подводит промежуточный итог – вне зависимости от того, что нам предложат азиатские мастера осенью и зимой, оба сериала уже можно считать вехами 2010-го.

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Durarara!!
Формат:
24 ТВ-серии
Режиссер:
Такахиро Омори
Издатель:
Aniplex (Япония)
Год премьеры:
2010
Студия:
Brains Base
Наша оценка:
отличная новелла о большом городе

Герои позируют на фоне картонной Холо из «Волчицы и пряностей».



Селти Стурлусон – «дуллаган», ирландская фэйри, сменившая коня на мотоцикл.

Durarara!!

Старшеклассник Микадо Рюгаминэ – тихий интернет-аддикт из дальнего токийского предместья, решает радикально изменить окружение и переводится вслед за другом детства в одну из школ Икэбукуро – оживленного района японской столицы, в котором жизнь бьет ключом круглые сутки. Кто ищет приключений, тот, как правило, их находит: Микадо, его закадычный друг и проводник в бурлящем мегаполисе – Масаоми, и фигуристая староста класса Анри формируют ожидаемый любовный треугольник и ввинчиваются, во многом против своей воли, в круговерть событий с трудно предсказуемыми последствиями. Район Икэбукуро с его гигантскими универмагами, вторым по загруженности вокзалом в Японии и высотками Саншайн-сити, выросшими на месте тюрьмы, где казнили Рихарда Зорге, – место силы, магнетизирующее самых разных персонажей. На этих улицах, уступающих по части гламура знаменитой Гиндзе, но и не таких маргинальных, как воспетый в играх Yakuza район Кабуки-тё, пересекаются дорожки, интересы и судьбы подростков, отаку, налетчиков, вышибалы, подпольного хирурга, автоинспектора, чернокожего русского зазывалы и безголовой всадницы-мотоциклистки родом из Ирландии. На роль распорядителя спектакля претендует опытный манипулятор, но даже его талант не позволяет полностью просчитать ситуацию: в больших городах, конечно же, возможно всё.

Композиционно Durarara!! – ближайший родственник Baccano!, сериала-калейдоскопа из предыдущего выпуска нашей рубрики. Оба аниме сняты на студии Brains Base по книгам молодого литератора Рёго Нариты, оба озвучены джазовыми виньетками композитора Макото Ёсинори, в обоих колоды героев непрерывно тасуются, только Durarara!! построже, в нём меньше разухабистого драйва, даром что восклицательных знаков стало два (а название, по словам автора, вообще ничего не значит). Структура повествования, при всей разветвленности, в конечном счете завязана на трио школьников – пусть в первых двенадцати сериях равное внимание уделяется всем действующим лицам, ближе к финалу камера куда чаще выхватывает Микадо, Анри и Масаоми, чем других, заметно более эксцентрических героев. Центральным персонажем остается сам город; сериал здорово схватывает дух, естество мегаполиса – уникальной наэлектризованной среды, преображающей каждого, кто с ней соприкасается.

Главный герой и Акаси, претендентка на роль его избранницы, «девы с волосами цвета воронова крыла».

Здоровяк с папаевской челюстью просит именовать его «божеством брачных уз Камотакэцуномино-ками».

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
The Tatami Galaxy
Формат:
11 ТВ-серий + 3 короткометражных спецвыпуска
Режиссер:
Масааки Юаса
Издатель:
Aniplex (Япония)
Год премьеры:
2010
Студия:
Madhouse
Наша оценка:
потрясающе!

The Tatami Galaxy

Работы Масааки Юасы часто называют «аниме не для всех»: 45-летний режиссер снимает в расчете на вдумчивого, внимательного зрителя, способного оценить тонкие аллегории, свободное жонглирование смыслами и визуальный авангардизм. Казалось бы, такого рода произведениям прямая дорога в гетто фестивальных программ, но они неплохо чувствуют себя в эфирном слоте noitaminA телеканала Fuji TV. Их автор принадлежит к малочисленной прослойке японских аниматоров (туда же можно отнести мастеров студии 4°C), которым удается творить на стыке массового аниме с арт-хаусом – и в рамках этой «могучей кучки» Масааки Юаса значительно преуспел.

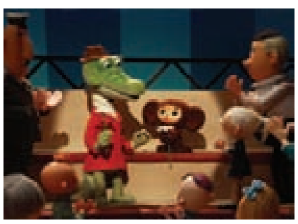
Третий после Kemonozume (2006) и Kaiba (2008) сериал Юасы стал экранизацией совершенно незнакомого западному читателю романа Морими Томихико «Мистические хроники комнаты в четыре с половиной татами». Татами, то есть стандартные соломенные маты, служат в Японии единицей измерения площади. 4,5 татами – это 7,5 квадратных метров, махонькая комнатушка, до размеров которой схлопывается галактика вокруг безымянного «Я», третьекурсника-идеалиста, не способного принять мир таким, какой он есть. Из этой темницы «Я» пытается выбраться на протяжении десятой серии (целиком построенной на одном монологе!), а девять предшествующих рассказывают о том, как парень дошел до жизни такой. В свою очередь, в каждой серии представлена отдельная ветка реальности с ответом на вопрос, что было бы, если б «Я» при поступлении в университет выбрал тот или иной кружок по интересам. Завершающая, одиннадцатая серия – катарсис, усиленный эффектом сложившихся пятнашек, залп из всех ружей, когда детали, рассыпанные на всем протяжении постановки, разом обретают вес и значение. Сюжет при этом пересказывать бессмысленно: с одной стороны, в два счета запутаешься в клубке нюансов и наслоении альтернативных реальностей (к примеру, отношения персонажа с остальными действующими лицами впору упорядочивать с помощью схемы), а с другой стороны, лежащая в основе сериала ключевая идея настолько проста, что шумиха вокруг The Tatami Galaxy кому-то может показаться дутой. Вся соль в том, чтобы прийти к этой идее через мытарства «Я», пережив прозрение на пару с ошеломленным героем. Можно еще долго говорить о мягком юморе, озвучке скороговорками, находках по части анимации, фирменной манере режиссера совмещать рисунки с «живым» видео – но самое важное уже сказано: Масааки Юаса поставил одно из лучших аниме года, спешите приобщиться. **СИ**

Поклонникам аниме Масааки Юаса известен главным образом как режиссер полнометражной картины Mind Game, сериалов Kemonozume, Kaiba и The Tatami Galaxy, хотя этими вещами фильмография самобытного автора не ограничивается. Заинтересовавшимся его творчеством стоит посмотреть фрагмент Happy Machine из сборника короткометражек Genius Party, а также 9-ю серию «Самурай Чамплу», 10-ю серию Hakkenden и фильм Cat Soup, к которым Юаса выполнил ключевую анимацию.

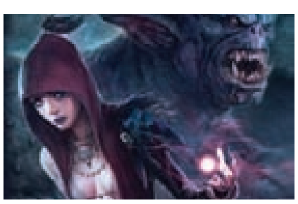
Новости

Художник Ацуя Уки объявил о начале производства Cencoroll 2 – продолжения прошлогоднего получасового фильма о борьбе гигантских монстров и их заводчиков на просторах мегаполиса. Как и раньше, «человек-оркестр» Уки выступает сразу сценаристом, режиссером-постановщиком, дизайнером и ведущим аниматором проекта.

18 декабря в японском кинопрокате дебютирует двойной мультрелиз «Чебурашка и Медвежья школа» (Cheburashka / Kuma no Gakkou). Первая часть представляет собой не что иное, как скрупулезно переснятый заново советский кукольный мультик «Крокодил Гена», вторая – рисованную экранизацию детских книг Нами Адати и Хироюки Аихары.



Режиссером видеоадаптации игры Dragon Age назначен Фумихико Сори, главным подрядчиком выступила студия Oxybot (создатели 3D-аниме «То» и «Агент Вексилл»). По всей вероятности, фильм будет выполнен в трехмерной, а не традиционной двухмерной, как предполагали некоторые обозреватели, анимации. Мировая премьера состоится в 2011 году.



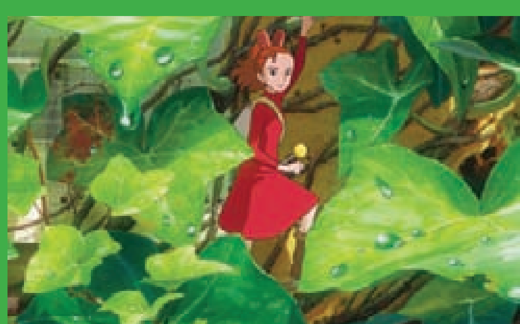
Невосполнимые утраты

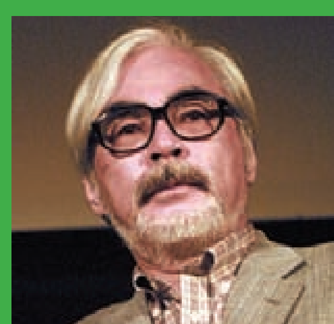
Мировое мультипликационное сообщество переживает шок двойной потери. 23 августа стало известно о смерти от пневмонии 85-летнего патриарха японской кукольной анимации Кихатиро Кавамото – куратора альманаха «Зимний день» и постановщика известных в узких кругах, но от этого не менее значимых фильмов «Книга мертвых», «Жизнь поэта», «Демон» и «Храм Додзёдзи». Буквально на следующий день после ухода Кавамото пришла другая горькая весть: скончался Сатоси Кон – один из величайших аниме-режиссеров современности, автор картин Perfect Blue, «Актриса тысячелетия», «Однажды в Токио», «Паприка» и сериала «Агент паранойи». Кон, которому было всего 46, уже зная, что у него диагностирована последняя стадия рака поджелудочной железы и скрывая свою болезнь даже от собственных родителей, продолжал работать на студии Madhouse над своим пятым полнометражным фильмом, The Dream Machine (лента выйдет на экраны в следующем году). Уже после смерти Сатоси Кона в личном блоге режиссера было размещено его прощальное письмо, вскоре переведенное фэнами на основные мировые языки, включая русский.

Дворцовый переворот

14 сентября в Версале открылась выставка современного художника Такаси Мураками. На территории дворца и прилегающего парка размещены 22 скульптуры и картины, 11 из них сделаны специально для данной экспозиции – как и аниме Six Hearts Princess, снятое силами режиссера Осаму Кобаяси (Beck, Paradise Kiss), дизайнера mebae (Black Rock Shooter) и сотрудников студий TYO и Cinegriot. Это не первое аниме, выходящее под патронатом Мураками: поклонники «японского Энди Уорхола» вспомнят короткометражки Superflat Monogram, Kaikai Kiki и клип Good Morning для рэпера Канье Уэста. Надо сказать, что против проведения выставки выступала организация CDV – по мнению ее активистов, демонстрация «скандальных» произведений в бывшей резиденции французских монархов глубоко аморальна, однако руководство музея напомнило протестующим, что экспозицию составляет психоделический поп-арт («Цветок Матанго», «Тонгари-кун»), а не откровенно эротические работы, которые в творчестве Мураками действительно присутствуют, но довольно редко выставляются за пределами Японии. Выставка продлится до 12 декабря.

За работу над фильмом «Рыбка Поньо на утесе» Хаяо Миядзаки номинирован на «Специальную профессиональную премию» Всемирного фэнтези-конвента (World Fantasy Convention), проводящегося с 28 по 31 октября в городе Коламбусе, США. Пока на Западе чествуют «Поньо», новое произведение Studio Ghibli, полнометражная экранизация сказок британской писательницы Мэри Нортон «Добывайка Арриэтта» (Karigurashi no Arrietty, режиссер Хиромаса Ёнэбаяси) заработала за 7 недель японского проката на 447 экранах почти 93 млн долларов. Это меньше, чем за аналогичный срок удалось собрать «Поньо» (118 млн $), однако предыдущая картина студии шла на чуть большем количестве экранов – 481. О российской прокатной судьбе «Арриэтты» по-прежнему ничего не известно: на момент подготовки этого выпуска рубрики еще даже не определена компания-дистрибьютор.





Мини-обзоры

ストレイト・ジャケット

› Смирительная рубашка

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Смирительная рубашка
Режиссер:
Синдзи Усиро
Год премьеры:
2007
Регион:
Россия
Наша оценка:
типичный для аниме НФ-боевик

Альтернативная реальность, с 1899 года дрейфовавшая в сторону техномагии. Мир заметно преобразился, но не избавился от серьезных напастей: ряды магов косит побочный эффект волшебных практик, так называемая «порча». Приемом против этого лома выступают «смирительные рубашки» – еще более могущественные отправители боевых заклинаний.
Смонтированная из трех OVA кровавая 75-минутная притча о несоблюдении техники безопасности на оккультном производстве очень вовремя закругляется: эффектных боев здесь именно что в меру, а многословные картонные персонажи не успевают надоесть по-настоящему. На обложке российского DVD отчего-то перечислены не все дополнительные матералы: издатель «Мега-Аниме» скромно умалчивает о записанных на диске видеоинтервью с создателями.

Вверху: »Порча» гарантирует стесненные обстоятельства.

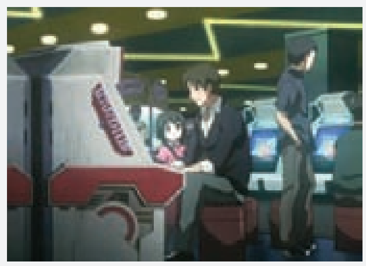
シゴフミ

› Shigofumi – Letters from the Departed

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Shigofumi – Letters from the Departed
Режиссер:
Тацуо Сато
Год премьеры:
2008
Регион:
США
Наша оценка:
интригующая подборка мрачных историй

Начавшись как еще один моэ-аттракцион с участием героини-очаровашки и ее говорящего посоха, уже к финалу первой серии действие приобретает трагические черты. Внешность персонажей обманчива: это цикл сюжетов о вестнике царства мертвых, выдержанный в духе рассказов Эдгара По детективный хоррор, где есть место для всей гаммы человеческих пороков. Доставляя в мир живых «сигофуми» – послания умерших, мистический курьер Фумика сталкивается с разными проявлениями людской подлости, но порой девушка встречает на своем пути удивительно светлые души.
Американская компания Sentai Filmworks Films распространяет этот сериал в двухдисковом DVD-боксе, куда вошла 13-я серия-бонус, не показанная по японскому ТВ. Shigofumi хочется рекомендовать всем, кому по душе неординарные аниме наподобие Boogiepop Phantom.



Вверху: 10-я серия – история дружбы юной любительницы Animal Crossing и смертельно больного геймдизайнера.

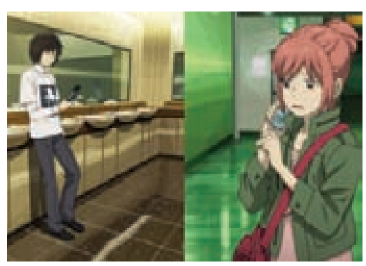
東のエデン 劇場版 II
Paradise Lost

› Eden of The East the Movie II: Paradise Lost

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Eden of The East the Movie II: Paradise Lost
Режиссер:
Кэндзи Камияма
Год премьеры:
2010
Регион:
Япония
Наша оценка:
сплошное разочарование

Одиннадцатисерийный «Восточный Эдем», хоть и закончился впечатляющим эпизодом спасения Японии от ракетной атаки с помощью 20 тысяч голых гиков, оставил ряд вопросов, на которые призваны были ответить два фильма-полнометражника. В первом, меланхолическом The King of Eden, сценаристы отслеживали взросление героев в резко изменившейся обстановке; во втором, только что увидевшем свет на DVD и Blu-ray, разъединяют сыгранный ансамбль героев, заставляют их буксовать в бесконечных разговорах, увязывают концы с концами невыносимо скучным образом, но главное – на голубом глазу делают вид, будто задачи «обустроить Японию», ключевой для изначального сериала, никто не ставил, а значит, и решать ее не требуется. При замахе на рубль удар вышел копеечным – что не мешает коллекционному изданию занимать целых три диска.



Вверху: Большую часть фильма Акира и Саки разлучены, у них всего две совместных сцены.

Осенний аниме-сезон 2010

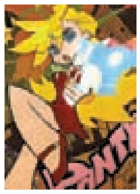
Первый взгляд на сериалы, стартующие в японском телеэфире в октябре-ноябре.

› Panty and Stocking with Garterbelt

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Panty and Stocking with Garterbelt
Студия: Gainax
Потенциал: высокий

Два ангелочка – блондинка и «готическая лолита» – самоотверженно очищают планету Земля от таинственных «призраков».



› Kuragehime

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Kuragehime
Студия: Brains Base
Потенциал: высокий

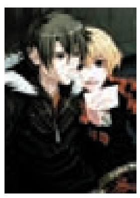
Цукуми вселяется в женское общежитие, где терпеть не могут мужчин, и встречается с очень подозрительной незнакомкой.

› Togainu no Chi

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Togainu no Chi
Студия: A-1 Pictures
Потенциал: средний

Крепкая мужская дружба способна процвести даже в постапокалиптическом Токио, полуразрушенном в ходе Третьей мировой.



› Soredemo Machi Wa Mawatteiru

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Soredemo Machi Wa Mawatteiru
Студия: Shaft
Потенциал: выше среднего

Комедия про симпатичную официантку, мечтающую о карьере частного детектива, и ее, официантки, сослуживцах и клиентах.

› Shinryaku! Ika Musume

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Shinryaku! Ika Musume
Студия: Diomedea
Потенциал: средний

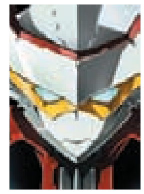
Девочка-кальмар вторгается на сушу с целью проучить человечество, но в итоге устраивается работать в пляжный ресторан.

› Star Driver: Radiant Takuto

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Star Driver: Radiant Takuto
Студия: Bones
Потенциал: средний

Юноше Такуто покоряется древнее оружие, гигантский робот Сайбадди. Внезапно нападает Орден Сверкающего Креста!

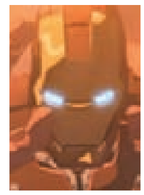


› Ironman

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Ironman
Студия: Madhouse
Потенциал: выше среднего

Японское переложение истории Железного человека, полностью авторизованное правообладателями из Marvel Comics.



› My Little Sister Can't be This Cute

ИНФОРМАЦИЯ

Название: My Little Sister Can't be This Cute
Студия: AIC
Потенциал: средний

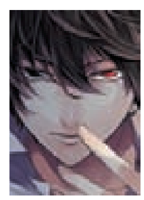
Тяжела жизнь школьника, когда его сестренка – юная фэшн-модель, в тайне помешанная на яойных компьютерных играх.

› Psychic Detective Yakumo

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Psychic Detective Yakumo
Студия: Bee Train
Потенциал: выше среднего

Студент колледжа Якума Сайто по мере сил помогает упокоиться духам, которых с рождения способен видеть левым глазом.

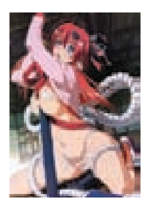


› Hyakka Ryouran Samurai Girls

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Hyakka Ryouran Samurai Girls
Студия: ARMS
Потенциал: средний

Псевдонаучная фантастика с участием большегрудых воительниц – контрольный выстрел по аудитории Queen's Blade.



Кроме того выходят: Bakuman, Letter Bee Reverse, Arakawa Under the Bridge 2, The World God Only Knows, Otome Yokai Zakuro, Yosuga no Sora, A Certain Magical Index 2, Sora no Oshimono Forte, Hakuouki Shinsengumi Kitan 2, Motto ToLoveRu, Hetalia Axis Powers Season 4, MM!, Fortune Arterial Red Promise, Tantei Opera Milky Holmes, Super Robot Taisen OG, Battle Spirits Brave, Rita et Machin

Игры

Durarara!! 3-way Standoff

デュラララ!! 3-way Standoff

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Durarara!! 3-way Standoff
Платформа:
PSP
Издатель:
ASCII Media Works
Релиз:
22 сентября 2010 г. (Япония)

Сценарий «Трехстороннего противостояния» написал непосредственно Рёго Нарита, автор романов Durarara!!. Демиург не долго думая ввел в действие нового персонажа – переведенного из другой школы (ну разумеется!) старшеклассника Миёси Ёсимунэ по прозвищу «Ёси-Ёси», чей серый плащ игроку и предлагается примерить. Иллюстративной частью занимались художники Brains Base, а движок и геймплейную модель разработала – точнее, адаптировала под нужды данного проекта студия NetchuBiyori, известная японской публике по игровому воплощению «Волчицы и пряностей» для Nintendo DS. Глядя на скриншоты, сложно не думать о том, что визуальная новелла – лишь один из жанров, в котором способны раскрыться герои сериала: основную линию можно было разнообразить мотогонками, beat'em up и элементами варгейма с участием уличных банд.

FAQ

Подскажите адреса аниме-магазинов с приличным ассортиментом в Москве?

Перечислим те, услугами которых пользуемся сами. Магазин и клуб «Аниме-Бум»: ул. Сретенка, 25, 3-й этаж (вход через офис «Мегафон»). Офлайн-представительство store.otaku.ru: Новоясеневский проспект, 1, ТЦ «Спектр», 2-й этаж (рядом с траволатором). Магазин MC Entertainment: м. «Багратионовская», ТК "Горбушкин двор", 2-й этаж, павильон B2-174.

Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

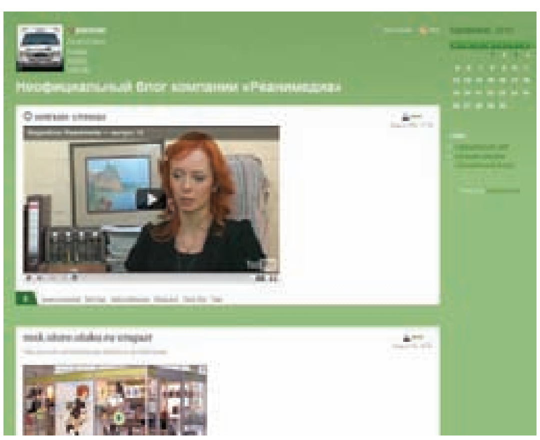
Тем временем в Интернете

Неофициальный блог компании «Реанимедиа»

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Неофициальный блог компании «Реанимедиа»
Адрес:
http://aideminaer.lj.ru
Язык:
русский

Похвальный пример открытости на российском аниме-рынке: о новостях видеоиздателя Reanimedia читателей «Живого журнала» регулярно информируют сами сотрудники компании. Несмотря на «неофициальный» статус, фактически это корпоративный блог с ответами на вопросы, трансляцией видеоподкастов (среди них попадаются не только интересные вещи типа интервью актеров озвучки, но и полезные – например лекция об ошибках при переводе аниме на русский язык) и подборкой дополнительных материалов к релизам, по тем или иным причинам не попавших на DVD.

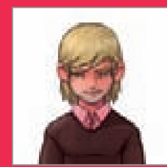


Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Titsbuster

Ажурное счастье



Бен Хорни

Последнее время Бен Хорни пребывает в печали. Всему виной новости о том, что совершенно кавайный (в худшем смысле этого слова) главный герой El Shadai: Ascension of the Metatron, оказывается, всем очень нравится, и сопротивляться злу в лице светловолосого бога древних кочевых народов смогли почему-то только японцы. Они, эти японцы, каждый день выкладывают в сеть не меньше десяти фотожаб с отвратительным, тошнотворным, преступно педиковатым лицом Еноха. И правильно. Но как не оказаться в группе риска, т.е. в числе тех, кому уже не хватает сил ждать выхода этого «очень яркого и красочного экшна с превосходной постановкой сражений» (тут людей обычно тошнит, поэтому продолжать не станем)? Очень просто: обращать внимание только на те игры, про которые пишут в рубрике Titsbuster. И еще на Mafia II. И, наверное, на StarCraft II. Да, в общем, все игры хороши, а El Shadai: Ascension of the Metatron, очевидно, всего лишь недоразумение. Нет, неужели и правда так много людей ждет возможности поиграть за Еноха? Куда катится мир!

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment (Xbox)

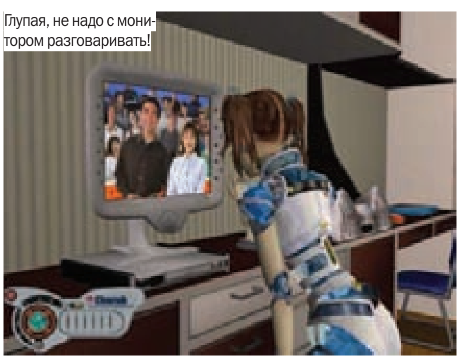
Не секрет, что японцы не очень охотно покупали первый Xbox. Их можно было понять: консоль большая (а квартирка маленькая), дорогая (а жить на что-то надо) и игр хороших на ней мало (тупые американцы сделали сто шутеров про бравых морпехов и ни одного про красивых светловолосых женщин). Но в апреле 2003 года их представление об американской консоли должно было измениться. Потому что им предложили игру мечты: симулятор воспитания виртуальной девочки-робота. С голосовым управлением. И грудью второго размера. Только в Японии, только на Xbox.

Молодому японцу, то есть игроку, присылают новейшую разработку ученых: робота P.A.S.S. С виду – типичная анимешная девочка, внутри – набор микросхем и силиконовых вставок. Выглядит как кукла, но не из тех, которых обычно покупают одинокие молодые японцы домой. К несчастью, кукла туповата. Изначально может выполнять только простейшие действия и говорить шаблонными фразами. Всему остальному ее должен обучить хозяин.

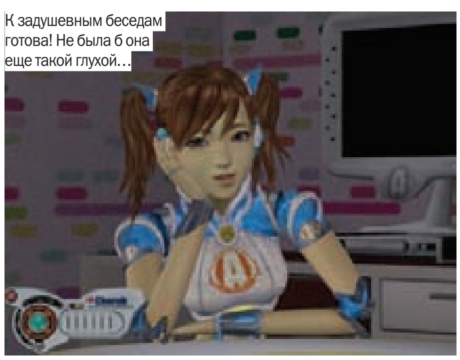
На протяжении трех глав игрок (десять раз повторяя одну и ту же команду, потому что глупышка не может сразу распознать отдельные слова) пытается научиться куклу готовить, убираться, включать телевизор, поливать растения, отвечать на телефонные звонки и читать журналы, короче, что-то делать.

В четвертой, финальной главе, ее операционную систему поражает компьютерный вирус. Тут уж не до романтики, понятное дело.

«Руками не трогать!»



Глупая, не надо с монитором разговаривать!



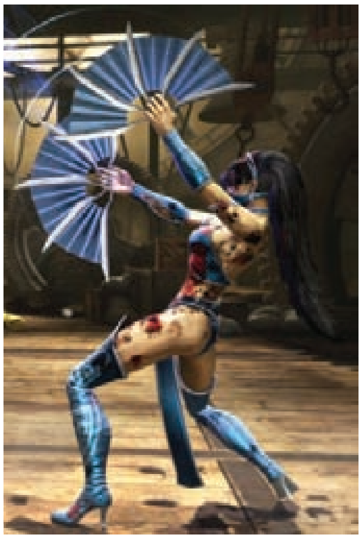
К задушевным беседам готова! Не была б она еще такой глухой…

Как такового финала в N.U.D.E. нет. Если не спасти сожительницу от вируса, то ее заберут в сервисный центр и больше не вернут. Если не играть с ней несколько дней и не разговаривать, то ей станет скучно и она убежит. Наконец, если оставить приставку отключенной от сети и системное время обнулится, то сейвы окажутся испорченными. Наверное, именно поэтому про N.U.D.E. сейчас никто не вспоминает. Это как грустить о своей бывшей: вроде бы трагедия чудовищная, но никому рассказывать не хочется.

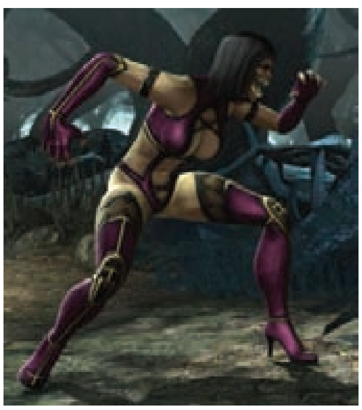
Во все глаза

Короткой нежной строкой

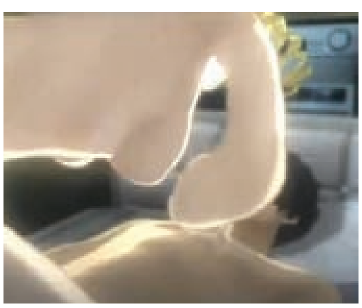
Новый Mortal Kombat пока остается для всех загадкой. Вроде бы и скриншоты есть, и видео, и описание дают достаточно подробное, а все же есть пробелы и множество непонятных моментов. Вот, например, пока не очень ясно, кто круче – Китана или Милена?



Они же ведь совсем разные! Милена, вроде бы, на лицо урод страшный, ну так и Китана тряпочкой явно не просто так прикрылась…



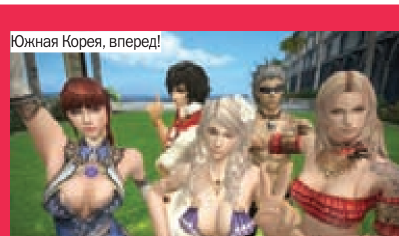
Пятиминутный шок: новая игра от создателей Persona называется Catherine и в ней не будет, например, прокачки, но будут сцены секса. Да нет, что вы, конечно, секса не будет. Просто намеки, только и всего!



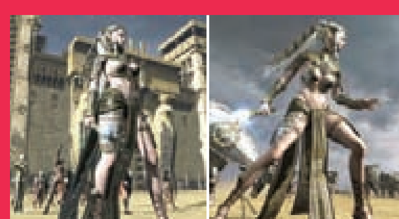
Хотя из семи героинь Criminal Girls показали пока всего трех, этого уже достаточно для того, чтобы влюбиться в новую игру от Nippon Ichi. Еще бы, ведь там можно будет называть шкодниц!

Окей, ладно, собственно с игрой все как обычно – на фаната. Но это не мешает любоваться портретами провинившихся девиц! Особенно той, которую зовут Томое. Она – бомба!

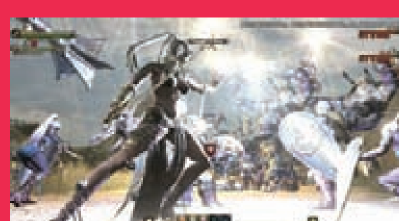
Наверное, каждый второй геймер хоть раз пробовал свои силы в прокачке прекрасных эльфиек или просто воинствующих женщин в какой-нибудь «глупой корейской гриндилке». Независимо от результатов, представление такого человека о стране массового поклонения StarCraft'у примерно такое.


Южная Корея, вперед!

При этом и сами корейские разработчики компьютерных игр, кажется, стараются поддерживать благоприятный имидж. Например, недавно нам пришло письмо из Blueside, к которому заботливые пиарщики приложили несколько скриншотов. Два из них – с эльфийкой в полный рост. Такое нельзя скрывать от читателей!



Жаль только, что Kingdom Under Fire II (а именно из этой игры были скриншоты), вряд ли когда-нибудь доберется до наших берегов. Если она вообще появится на свет. Дату выхода все время переносят, да и рабочего билда все не видать…



Железные новости

Современная компьютерная техника

Николай
Арсеньев

Intel X58 живее все живых

ASUS представила SABERTOOTH X58

Intel в последнее время увлеклась выпуском новых платформ, чипсетов и процессоров. Шутка ли, сейчас в продаже LGA775, LGA1156 и LGA1366… В скором времени мы увидим новую платформу, новый разъем и, как минимум, три новых чипсета! Ну а пока ASUS решила порадовать толстосумов и любителей разгона произведением искусства под именем SABERTOOTH X58.

Относится плата к серии TUF, все модели линейки проходят жесткий отбор и надежны и точны как швейцарские часы. Поддержка 6-ядерный процессоров обеспечена, возможна установка до 24 Гбайт оперативной памяти DDR3-1866. Для создания массива графических карт доступны три порта, два из которых работают всегда на полной скорости (16 линий), ну а третьему досталось лишь 4 линии. Поддержка SLI и CrossFireX гарантирована. Не забыты современные порты для подключения жестких дисков и периферийных устройств - есть тут и SATA3, USB 3.0 и даже eSATA на пару с FireWire. Сама плата выглядит в знакомом по SABERTOOTH P55 стиле и снабжена эффективным охлаждением.

Про цену данных нет, но смею вас уверить, что она будет кусаться.

Kingston научил память плавать

Память HyperX H2O совместима с СВО

Компания Kingston – один из лидеров рынка оперативной памяти, но не смотря на свой статус вела себя довольно умеренно и, в отличии от конкурентов, довольно консервативно развивала линейки памяти. Но на этот раз инженеры компании решились на серьезный шаг и представили модули памяти HyperX H2O, которые поддерживают системы водяного охлаждения.

Шаг, безусловно, важный и многие любители экстремального разгона тому порадуются. HyperX H2O это два набора двухканальной памяти и еще один экземпляр трехканальной с частотами 2000-2133 МГц и объемом от 4 Гбайт до 6 Гбайт.

Драгоценные модули прикрыты водоблоками-радиаторами черного цвета с серебристой каемочкой. Два комплекта на основе двухканальных модулей обладают емкостью 4 Гбайт, один работает на частоте 2000 МГц, а второй 2133 МГц. При этом тайминги в обоих случаях составили CL9-11-9-27, а напряжение 1,65В. Единственный трехканальный набор трудится на скорости 2000, остальные параметры остались на том же уровне. У всех есть поддержка XMP-профилей. Стоят KHX2000C9AD3W1K2/4GX, KHX2133C9AD3W1K2/4GX и KHX2000C9AD3W1K3/6GX - $157, $205, $235.

QWERTY в массы!

Недорогой телефон с интересным функционалом

Компания МТС начала продажи фирменного телефона МТС 635, оснащенного QWERTY-клавиатурой. Его главные достоинства: компактность и цена. При покупке без контракта она составит 3990, а в случае подключения к сети МТС – 3490 рублей. Телефон оснащен 2,4-дюймовым дисплеем с разрешением 320x240 пикселей. Имеется и фотокамера с 2-ух мегапиксельной матрицей. Из коммуникационных возможностей присутствуют интерфейсы Bluetooth 2.0 и mini-USB. Надо заметить, что данный телефон не является смартфоном. Однако его функциональность расширяема за счет поддержки Java приложений. Изначально на телефон установлены: программа для чтения электронных книг, карты Google, браузер Opera mini, почтовый клиент с технологией push-email и несколько фирменных программ от МТС. Так же имеется mp3-плеер, FM-радио и приложение для общения в ICQ и социальных сетях.

...а еще я крестиком вышиваю

ЖК-монитор, который еще и телевизор

Всегда можно попробовать и совместить в одной вещи несколько функций. Часто это приводит к жертвам, однако есть и такие случаи, когда одно не мешает другому, а только дополняет. Samsung решила скрестить вовсе не ежа и ужа, а выпустить монитор со встроенным ТВ-тюнером, знакомьтесь – FX2490HD.

Первое, что вам бросится в глаза при взгляде на новичка, – дизайн. Он воздушный, элегантный, с прозрачной каемочкой. В общем, то, что доктор прописал! Такой монитор и на роль телевизора подойдет вне сомнений и в гостиной будет смотреться уместно. Диагональ, конечно, не рекордная, но 24 дюйма вполне подойдут. Сам монитор обладает LED-подсветкой, преимущества которой мы уже устали повторять, но наберемся сил и выдадим заученную фразу – более равномерная подсветка, более естественная цветопередачи и, в особенности, черный цвет, а также меньшее энергопотребление. Это если сравнивать с обычными катодными лампами.

Samsung FX2490HD обладает киношным разрешением и не менее киношным соотношением сторон - 1920x1080, 16:9. Монитор снабжен технологией динамической контрастности, которая зовется MEGA DCR. Она позволяет сделать картинку более сочной и яркой в динамичных сценах. Технология ConnectShare позволит просматривать видео, фото и даже слушать музыку без необходимости включения компьютера. Про музыку упомянули не спроста, комбо-монитор снабжен парой динамиков по 5 Вт каждый, а заодно и поддержкой всевозможных стандартов (DTS, SRS, Dolby). Еще один приятный бонус – режим «картинка в картинке». Занимайтесь делами, играйте и поглядывайте ТВ с тюнера (аналоговое и цифровое) в окне в углу экрана.

Samsung FX2490HD уже появился в продаже по ориентировочной стоимости 18 990 руб.

LG Optimus: Android в массы!

Компактный и доступный сенсорный смартфон

Android-мания охватила всю планету, устройств на базе этой ОС от Google становится все больше, количество новинок просто зашкаливает! Компания LG решила подойти к выпуску своей версии разумно и представила доступный, производительный сенсорный смартфон с качественным экраном. Встречаем LG Optimus (GT540).

LG Optimus выделяется оригинальной формой и стильным корпусом. Сердцем устройства является 600-МГц процессор, а объем внутренней памяти составляет 200 Мбайт. Но ее можно расширить до 32 Гбайт благодаря наличию разъема microSD. Экран, как уже говорилось, сенсорный, тип - резистивный. Диагональ составила 3 дюйма, а разрешение достойные 320x480. Как и на любой Android-фон, на GT540 можно устанавливать всевозможные программы и игры из Android Market. Впрочем, новинка и без того заряжена как следует, предустановлены приложения Вконтакте, Яндекс Карты, мобильные версии сайтов Одноклассники, Афиша, Спорт-Экспресс, Сервисы Яндекса и Facebook. Кроме того, уже установлены кодеки DivX и Xvid, так что вы сможете смотреть фильмы без предварительного перекодирования. В наличии камера на 3 Мпикс с автофокусом и поддержкой геотэггинга (Geo Tagging), Face Detection (распознавание лица) и Smile Shot (распознавание улыбки).

Остается добавить, что GT540 получил в свое распоряжение аудиоразъем 3,5 мм (miniJack), GPS-навигатор и карту microSD объемом 2 Гбайт. Цена вопроса – 8990 руб.

Простота – залог успеха

Плеер Ritmix RF-3300 прост и понятен

Некоторые MP3-плееры больше походят на коммуникаторы и смартфоны, не хватает разве что функции телефона. Не смотря на их засилье, доля простых и практичных плееров, которые нацелены на выполнение своей первостепенной функции, очень велика. Вон, даже Apple продолжает выпуск минималистичных плееров, но сегодня речь пойдет о другой, не менее знатной, компании – Ritmix и ее детище с незатейливым названием RF-3300.

Перед вами миниатюрное устройство, которое весит всего ничего – 25 г. В распоряжении пользователя основные клавиши управления проигрышем композиций и навигации в меню. Экран компактный, снабжен подсветкой синего цвета. В продаже появятся модели емкостью 2, 4 и 8 Гбайт. Основную память плеера можно увеличить за счет карты памяти microSD, соответствующий разъем есть в наличии. Поддерживаются карты емкостью до 8 Гбайт. Ritmix RF-3300 не обделен функционалом, есть диктофоном и радио, а кроме того в наличии выдвижной USB-разъем – музыку и другие файлы можно копировать на плеер без USB-кабеля.

Евгений
Никифоров

Средний уровень производительности

Обзор GIGABYTE Radeon HD 5670 (GV-R5670C-1GI)

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
AMD Athlon X2 7750 3000 МГц
Материнская плата:
ASUS G-Surf 365
Оперативная память:
G-Skill PI 2x 2 Гбайт PC-8500
Операционная система:
Windows Vista Ultimate 64-bit

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор:
Redwood
Частота графического процессора:
785 МГц
Видеопамять:
1024 Мбайт, GDDR-5, 1000 (4000) МГц
Интерфейс:
PCI-E 2.1
Разъемы:
DVI, HDMI, D-Sub

Вид сверху

Сегодня нам предстоит познакомиться с новинкой от компании GIGABYTE, которая построена на чипе ATI Radeon HD 5670. Классифицировать этот продукт можно как mid-end видеокарту для домашнего медиацентра, не более того. В первую очередь потому, что карточка очень компактная, хоть система охлаждения и занимает два посадочных слота. Изготовлена «вертушка» из алюминия и пластикового кожуха, который покрывает радиатор, держащийся на четырех крепежных винтах. Никаких теплотрубок в конструкции системы охлаждения не использовано. Вентилятор имеет диаметр 80 мм. Чипы памяти Samsung (кстати, очень шустрые) расположены по обе стороны печатной платы. За перегрев тех, что на лицевой стороне, беспокоиться нечего – система охлаждения сконструирована так, что все компоненты получают свою порцию освежающей прохлады. Коннектора для дополнительного питания не предусмотрено, да он и не нужен, ведь максимальное энергопотребление составляет всего 61 Вт.

На задней панели целых три видеовыхода: DVI, D-Sub и HDMI, что понравится как продвинутым пользователям, так и поклонникам стиля ретро (имеются в виду владельцы ЭЛТ-мониторов).

Вид изнутри

Видеокарта GV-R5670C-1GI комплектуется целым гигабайтом быстрой оперативной памяти стандарта GDDR-5. Оная функционирует на частоте 4000 МГц, а ширина ее шины составляет 128 бит. Есть поддержка технологии DirectX 11. Номинальная частота ядра Radeon HD 5670 – 775 МГц, однако мы имеем дело с видеокартой от GIGABYTE: заметьте, что в названии присутствует суффикс OC, что явно свидетельствует о несколько увеличенных тактовых мегагерцах по сравнению с заводской версией. Это правда, 785 МГц – именно до такого предела подняли значение частоты ядра инженеры тайваньской фирмы. Маловато будет? Возможно, однако это уже что-то. Не переживайте, во время тестирования мы превзойдем и этот параметр.

Тестирование

Как видно из результатов, разрешение в конкретном приложении использовалось разное, сделано это с оглядкой на итог. Согласитесь, что вряд ли найдется пользователь, которому будет приятно играть с частотой кадров ниже психологического значения в 30 FPS. Мы использовали классические бенчмарки, кроме Unreal Tournament. В этой игре средний кадр мы замеряли непосредственно в ходе игрового процесса на карте Deck вместе с 16 ботами.

Вид на функционал

Честно говоря, ожидать каких-то выдающихся показателей от этого видеоадаптера не стоит. Да, это продукт из последней 5000-й серии от AMD. Да, здесь целый гигабайт оперативной памяти. Но ведь число потоковых процессоров всего 400 штук, а этого явно мало для того, чтобы обеспечить приемлемый средний кадр в новейших игровых приложениях. Кстати, средняя цена на GV-R5670C-1GI в московской рознице составляет примерно 3900 рублей. А ведь за эти деньги можно купить гораздо более мощный Radeon HD 4850, подумайте об этом.

Чтобы хоть как-то увеличить уровень производительности этой видеокарты, мы осуществили легкий оверклокинг. Для этого использовался стандартный драйвер Catalyst Control Center. В итоге были получены 850/4200 МГц для чипа и памяти соответственно. Это позволило «выудить» дополнительные два кадра в секунду в игре Far Cry 2 по сравнению с номинальным значением (т. е. вместо 35 кадров/с стало 37). Температура чипа в нагрузке была не выше 56 градусов по Цельсию. Потрясающий результат, даже учитывая весьма скромные размеры ядра. **СИ**

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark Vantage, Performance, overall score/GPU score:	4855/4947
Far Cry 2, 1280x1024, Ultra High, FPS:	35
Unreal Tournament 3, 1600x1200, High, FPS:	45
Street Fighter IV, 1600x1200, High, 8AA, FPS:	55

3900 руб.

+ эффективная система охлаждения
+ разнообразие выходов на дисплеи
+ низкий уровень шума

– неоправданно высокая цена

Кузнецов Сергей

Be casual

Обзор мыши Logitech LS1

Logitech LS1 – мышь, в которой функциональность или эргономика – вовсе не главное. Главное в LS1 – богатая палитра самых пестрых расцветок. Впрочем, по порядку.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс:
USB
Тип:
лазерная
Колесо прокрутки:
есть
Количество клавиш:
3
Цвета:
черный, белый, красный, синий, зеленый, розовый, фиолетовый

Конечно, это устройство не может похвастаться какими-то особенными характеристиками, но как USB-мышь для работы и, даже, для игры – вполне приемлема. Если точней, то вся идеология этой мыши описывается словом «казуальная». Дизайн LS1 очень приятный как на взгляд, так и наощупь. Глянцевый корпус выглядит очень красиво (особенно в синем и зеленом цвете). Но его единственная проблема в маркости, ведь к глянцу отпечатки пальцев буквально притягиваются аки магнитом. Приятное на ощупь основание soft touch позволяет рукам не соскальзывать с гладкого пластика. Также многим понравится то, что мышь подходит как правшам, так и левшам. По обеим сторонам корпуса есть упоры для большого пальца. Это очень важно, ведь многие аналоги приспособлены только для правой руки, а меж тем, специально для левшей на рынке критически мало хороших мышей.

Одной из особенностей этой мыши является специальная конструкция колёсика, которая стала уже традиционной для устройств Logitech. У колеса есть дополнительные кнопки (наклон влево и вправо), на них можно повесить любое действие через специальный софт. К сожалению, в комплекте поставки нет диска с драйверами, поэтому сразу персонально настроить мышь не получится, но, скачав необходимое программное обеспечение с сайта производителя, можно будет это сделать. Излучатель в LS1 лазерный и максимальное разрешение, которое может обеспечить датчик– 1000 dpi. Не самая большая точность, но для ежедневного казуального использования компьютера – более чем хватит. По ощущениям, в играх поворот срабатывает достаточно быстро и четко, но, 1000 dpi это всё же не очень много, так что, для профессиональных геймеров такая мышь не подойдет.

Logitech LS1 можно позиционировать как мышь к ноутбуку: компактная, в меру эргономичная, красивая. По размеру она предназначена для средней по размерам ладони, так как имеет невысокий подъем и людям с большой рукой будет немного неудобно. Главной фишкой мыши, как говорилось в начале, является большое количество ярких цветов корпуса на выбор. То есть всегда можно найти что-нибудь своё, а не ограничивать себя черно-серебряной расцветкой. Девушки визжат от восторга.

Таким образом, Logitech LS1 можно считать дизайнерской, казуальной мышью в широком модельном ряду компании, среди профессиональных, больших манипуляторов. Самое важное, что за все эти качества просят небольшую цену и потому устройство смогут себе позволить практически все желающие. Добротный манипулятор, который сразу притягивает к себе взгляд, – вот, что можно сказать об этой мыши. Просто и со вкусом, так сказать. Мышь, несомненно, понравится ярким людям, и особенно девушкам. В своей ценовой нише – это один из лучших экземпляров. **СИ**

790 руб.

\+ Дизайн
Эргономика
Для обеих рук

– Отсутствие драйверов в комплекте
Маркость

Семен Кобылин

PlayFast: цифровая дистрибуция нового поколения

Разговоров о светлом будущем цифровой дистрибуции ходит много, меж тем российские геймеры могут воспользоваться всеми ее преимуществами уже сегодня. Причем игры можно пробовать бесплатно, а только потом уже покупать. Не потребуются ни дополнительное оборудование, ни долгая настройка разных программ. Скачал одно приложение – целая библиотека игр в вашем распоряжении. Все это стало возможным благодаря амбициозному проекту российско-германской компании Digital Solutions, который предлагает интересную подборку PC-игр и превосходно отлаженную систему их распространения.

Вместо того чтобы рыскать по магазинам в поисках того или иного экшна, разумнее и проще зайти на PlayFast.ru и найти нужное название в предлагаемом каталоге, тут же оплатить покупку и начать прохождение спустя каких-нибудь десять минут. И нет, это не хвастовство быстрым столичным Интернетом. Суть в том, что новая технология позволяет приступить к изучению, например, любой понравившейся глазу стратегии почти сразу, как будут загружены первые необходимые файлы. Это около 5%-10% от общего веса дистрибутива. Остальное будет скачиваться уже по ходу, в фоновом режиме. Как видео на YouTube! И, что важно, установки каждого приложения такая система не требует. Фактически, пользователь приобретает виртуальную флэшку, которая вмещает более 250 игр на любой вкус. Как только все докачается, для запуска и вообще по мере прохождения постоянное соединение с Интернетом не потребуется. Никаких доведенных до абсурда систем защиты! Наконец, перед покупкой программа PlayFast-Manager сама определит, подходят ли ваши железо и софт для каждой конкретной игры, что, на самом деле, очень удобно.

Внизу: Заводить аккаунт в какой-то не вызывающей доверие системе ради того, чтобы поиграть в Jewel Quest III, не хочется, как и гоняться по городу в поискать диска? PlayFast поможет упорядочить покупки, причем это правда очень удобно. Одним кликом купил Divinity 2, вторым – понравившийся паззл. И то, и другое можно установить и дома, и в офисе одновременно.

Купленные в PlayFast игры можно устанавливать на три компьютера, свободно удалять с жесткого диска и загружать снова. Т.е. это не разовые покупки, которые требуют сложной активации. Зашли в панель управления учетной записи, скачали игру еще раз – и никаких больше забот.

ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ РЫСКАТЬ ПО МАГАЗИНАМ В ПОИСКАХ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ ИГРЫ, РАЗУМНЕЕ И ПРОЩЕ ЗАЙТИ НА ТОТ ЖЕ PLAYFAST.RU, ОПЛАТИТЬ ПОКУПКУ И НАЧАТЬ ИГРАТЬ УЖЕ СПУСТЯ ДЕСЯТЬ МИНУТ.

Система предлагает на выбор два способа моментального получения интересного контента. Скажем, если пользователь просматривает каталог в поисках конкретной игры, что называется, в вечное пользование, то он может сначала попробовать ее бесплатно, а потом приобрести, оплатив именно ее стоимость. Помимо этого, вниманию предлагаются разные подписки, скажем, на месяц, включающие в себя более десяти разных игр. При желании можно скачать их все и посмотреть, какие больше нравятся. Разумеется, каждая из таких «игр по подписке» является полной версией, которую можно пройти до конца, и перепроходить еще раз. Наверное, это самый выгодный вариант – ведь, изучив как можно больше разных новинок, можно решить для себя, какую из них все-таки стоит приобрести окончательно. Кстати, купленные в PlayFast игры можно скачивать на три компьютера, свободно удалять и загружать снова. То есть, это не разовые покупки, которые требуют сложной активации. Залогинились из офиса, загрузили дистрибутив – и никаких забот. Пришли домой – повторили действия. Работает хоть с ноутбуком на даче. Если там настроен Интернет, конечно же.

В общем, PlayFast делает жизнь геймеров значительно проще. Но самое главное достоинство заключается в том, что это выгодно. И конечно, все разработано с учетом специфики российского рынка компьютерных игр. Консольщики хвастаются, что у них цифровая дистрибуция работает давно? Придется их огорчить: на PC все в много раз лучше и удобнее. **СИ**

Одно из преимуществ сервиса PlayFast.ru перед другими платформами для распространения скачиваемых игр – возможность опробовать именно полную версию игры в течение ограниченного периода времени. Ведь зачастую демоверсии не могут дать полного представления, либо акцентируют внимание на чем-то одном, а уже после знакомства с полноценным релизом оказывается, что какие-то моменты утаили. Да и потом, не так часто разработчики балуют демками, особенно в версии для PC. PlayFast.ru же позволяет ознакомиться с полной версией Velvet Assassin в течение семи минут. Конечно, этого недостаточно для того, чтобы сделать какие-то выводы. Но этого точно хватит, чтобы соотнести мнение рецензента, скажем, из «Страны Игр» со своими первыми впечатлениями и понять, стоит ли тратить на игру деньги или нет. Правда, возможность использовать пробный период присутствует не везде, но с этим уж ничего не поделаешь – со всеми договориться сложно.

«Divinity 2. Кровь драконов» за 360 рублей и сию же минуту? Заверните две!

СИСТЕМА РАЗРАБОТАНА С УЧЕТОМ СПЕЦИФИКИ РОССИЙСКОГО РЫНКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

Алексей Поляков

Важен не только объем

Сравнительное тестирование жестких дисков от 1 до 2 Тбайт

Операционные системы и другие программы с каждым днем становятся все более требовательными к свободному месту на диске. Из за этого производители вынуждены выпускать все более быстрые и объемные винчестверы. Сегодня объемом 2 терабайта в домашнем компьютере, пожалуй, никого не удивишь – а ведь еще недавно несколько сотен гигабайт считались весьма солидным объемом для хранения данных. Да и скорость жестких дисков все растет и растет – как за счет увеличения плотности записи, так и за счет применения инновационных технологий. Сегодня мы протестировали диски разных линеек и разных производителей, чтобы определить самые быстрые.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Hitachi HDS722020ALA330
- Hitachi HUA722010CLA330
- Hitachi HUA722020ALA330
- Samsung HD103SJ
- Seagate Barracuda LP
- Seagate Barracuda XT
- Western Digital WD1001FALS
- Western Digital WD2001FASS
- Western Digital WD20EVDS

Методика тестирования

Существуют параметры диска, которые можно определить, не запуская никаких тестов – в частности, это объем и цена каждого гигабайта. Приняв во внимание эти показатели, мы переходили, собственно, к тестированию. Утилитой h2benchw было определено среднее время доступа – время, которое понадобится диску, чтобы начать считывать или записывать данные после поступления в него соответствующего запроса. Далее в программе Lavalys EVEREST Ultimate Edition мы измеряли скорость чтения и записи в случайных областях диска. Пакет PCMark Vantage очень удобен для оценки реальной производительности: встроенные в него тесты симулируют работу с диском в различных реальных задачах (таких как, например, загрузка операционной системы или антивирусное сканирование). Мы прогнали все тесты из пакета PCMark. В заключение, была измерена и температура каждого из подопытных. На этот показатель мы особенно обращали внимание в том случае, если диск заявлялся производителем как имеющий пониженное потребление энергии.

3800 руб.

Hitachi HDS722020ALA330

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
2000

Форм-фактор:
3,5"

Размер буфера, Мбайт:
32

Интерфейс:
SATA II

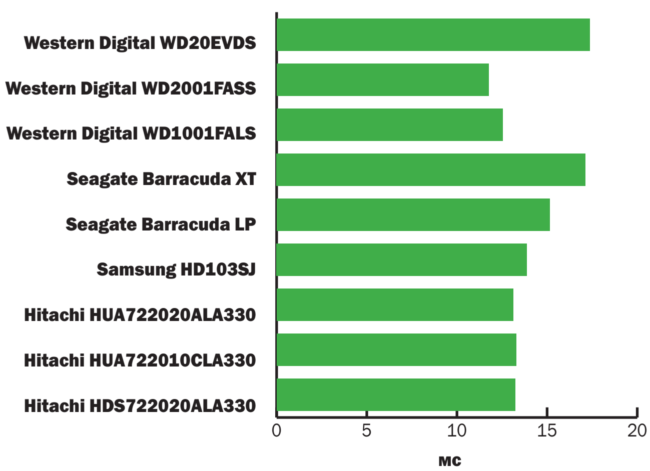
Скорость вращения, об/мин:
7200

7

+ Самый дешевый двухтерабайтный диск в обзоре – цена его лишь немного больше, чем у некоторых терабайтных моделей. Соответственно, он же имеет и минимальную цену за гигабайт. В тестах случайного доступа на чтение и запись эта модель показала довольно неплохие результаты – 13,2 и 6,4 мс соответственно. В тестах же на скорость случайного чтения и записи диск оказался в середине квалификационного списка.

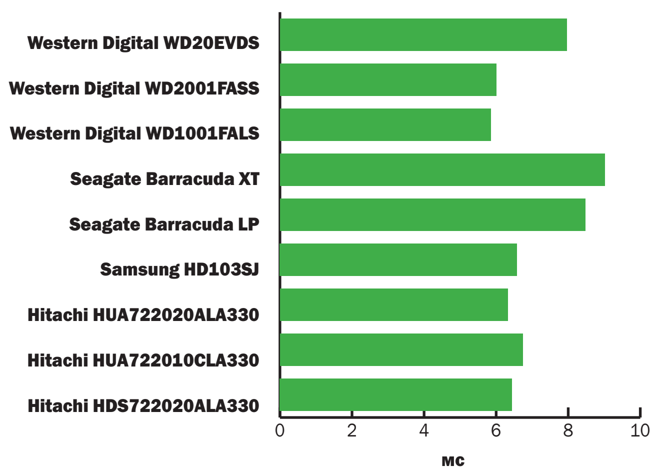
– Практически во всем наборе тестов PCMark, симулирующих реальную работу приложений с диском, результаты Hitachi HDS722020ALA330 выдающимися не назовешь. Особенно в General Usage, где данная модель поделила последнее место с Seagete Barracuda LP и вторым изделием Hitachi. Исходя из результатов тестов, рекомендовать данный продукт для установки в высокопроизводительные станции мы бы не стали. Но если бюджет поджимает, а объема нужно максимум, или если скорость диска вовсе не важна (например, для установки во внешний USB-кейс) выбор становится очевидным.

Random Read Access Time



Вверху: Наименьшее время случайного доступа на чтение продемонстрировали два диска от Western Digital: WD2001FASS (11.76 мс) и WD1001FALS (12.54 мс). Кстати, последнее место в списке заняло изделие того же производителя: Western Digital WD20EVDS – он задумывался более чем на 17 мс. Немногим быстрее оказался и Seagate Barracuda XT.

Random Write Access Time



Вверху: По сравнению с тестом на время доступа на чтение, картина глобально не меняется. Правда, первое место по скорости здесь занимает Western Digital WD1001FALS, а Western Digital WD2001FASS лишь чуть-чуть ему уступает. Самыми медленными оказались Seagate Barracude XT, Seagate Barracuda LP и Western Digital WD20EVDS.

Hitachi HUA722010CLA330

➕ Среди трех принимавших участие в нашем тестирование дисков от Hitachi, именно эта модель в большинстве тестов оказалась самой производительной. Что же касается теста Virus Scan, то здесь диск и вовсе занял первое место (что, правда, демонстрирует скорее эффективность алгоритмов работы с буфером, нежели реальную скорость доступа к данным). Также диском продемонстрированы прекрасные результаты скорости случайного чтения и записи. В первом тесте диск занял второе место (чуть-чуть уступив Samsung HD103SJ), а во втором – абсолютное лидерство.

➖ Однако в большинстве тестов PCMark диск демонстрировал устойчивые средние результаты. Плохо он справился и с одним из самых показательных тестов – General Usage. Время случайного доступа на запись у этой модели оказалось несколько больше, чем у Hitachi HDS722020ALA330.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
1000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
32
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
7200

8

Hitachi HUA722020ALA330

ХАРАКТЕРИСТИКИ

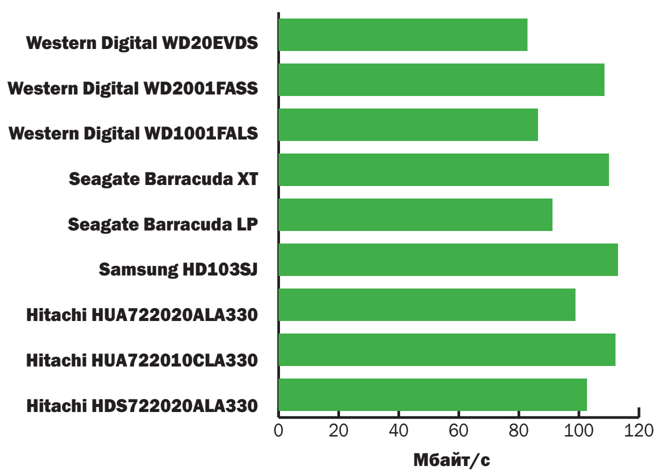
Емкость, Гбайт:
2000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
32
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
7200

8

➕ Диск принадлежит к линейке Hitachi Ultrastar, что подразумевает повышенную надежность и наличие системы защиты от вибраций. Эти диски рекомендованы для применения в критичных к надежности хранения данных серверах и рабочих станциях, а также в RAID-массивах. Среди трех протестированных моделей Hitachi, именно эта продемонстрировала лучшие показатели времени доступа на чтение и запись (правда, до абсолютного рекорда диску еще далеко). Модель заняла второе место в тесте Virus Scan, причем с достаточно большим отрывом от остальных.

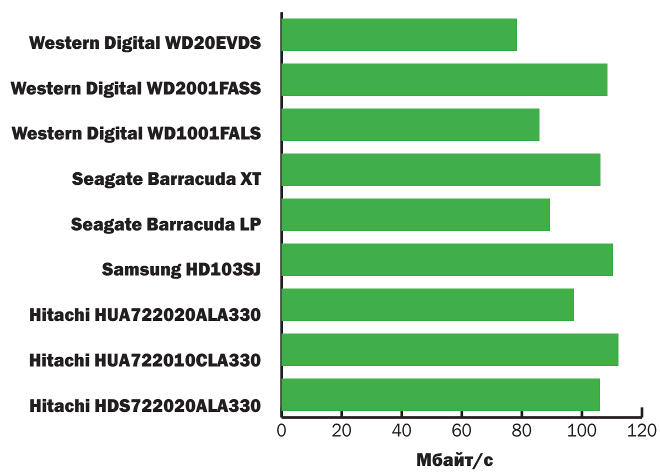
➖ А вот скорость случайного чтения и записи, напротив, довольно маленькая. Результаты остальных тестов PCMark также невыдающиеся, и довольно близки к результатам двух других моделей от Hitachi. Кроме того, диск оказался самым горячим – в ходе тестирования он разогрелся аж до 48 градусов!

Everest Random Read



Вверху: Первое место в скорости случайного чтения занял один из самых бюджетных дисков – Samsung HD103SJ. Он продемонстрировал среднюю скорость 113 Мбайт/с. Прекрасные результаты продемонстрировали Hitachi HUA722010CLA330, Seagate Barracuda XT и Western Digital WD2001FASS. Самым медленным оказался Western Digital WD20EVDS.

Everest Random Write



Вверху: По сравнению с тестом EVEREST Random Read, здесь картина меняется мало. На первое место вырывается Hitachi HUA722010CLA330 (112.2 Мбайт/с). Samsung HD103SJ лишь немногим уступает ему (110.3 Мбайт/с). Самым медленным вновь оказался Western Digital WD20EVDS – всего лишь 78.3 Мбайт/с.

Samsung HD103SJ

+ Недорогой и при этом, как оказалось, довольно шустрый диск. В тесте EVEREST на скорость случайного чтения именно эта модель заняла первое место (113 Мбайт/с), а на запись – соответственно, второе (110.3 Мбайт/с). Неплохи также результаты Virus Scan, а в тестировании на запись файла Samsung HD103SJ нас и вовсе приятно удивил, вырвавшись вперед с огромным отрывом. Кроме того, диск оказался одним из самых холодных в обзоре, разогревшись за время тестов лишь до 38 градусов – всего на градус больше, чем Seagate Barracuda LP.

– В тестах PCMark (кроме XP Startup и File Write) результаты, мягко говоря, не выдающиеся.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
1000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
32
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
7200

9

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
1000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
32
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
5900

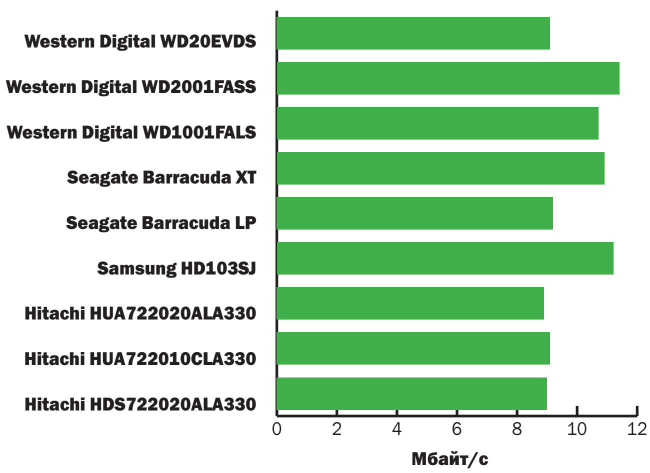
7

Seagate Barracuda LP

+ LP – аббревиатура от «Low Power». Это диски с пониженными энергопотреблением, тепловыделением и уровнем шума. За время тестов именно эта модель разогрелась меньше всех – всего до 37 градусов.

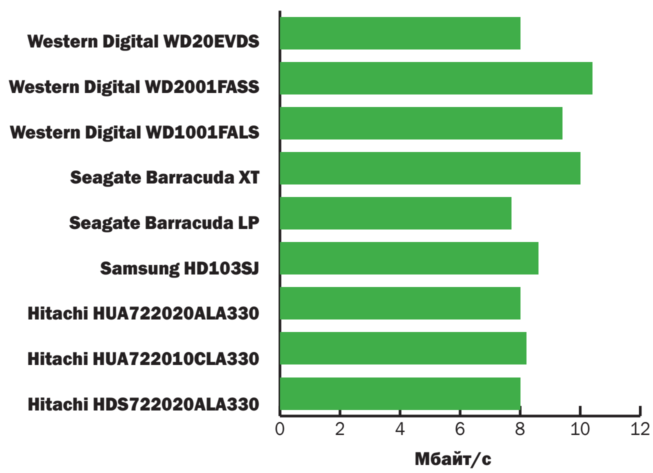
– Правда, столь низких значений шума и энергопотребления производителю удалось достичь, в том числе, и за счет снижения скорости вращения шпинделя – до нестандартного значения 5900 оборотов в минуту. Разумеется, это не могло не отразиться на результатах тестов. Диск, хотя ни в одном из тестов и не занял последнего места, практически везде был очень близок к нему. Поэтому данную модель можно рекомендовать лишь для тех систем, где низкий уровень шума и энергопотребления существенно важнее скорости.

XP Startup



Вверху: В тесте на скорость загрузки системы побеждает Western Digital WD2001FASS. Лишь немного медленнее его оказался Samsung HD103SJ. Самые медленные – Hitachi HUA722020ALA330, Hitachi HDS722020ALA330 и Western Digital WD20EVDS.

Application Loading



Вверху: Наилучшие результаты по скорости загрузки приложений продемонстрировал диск Western Digital WD2001FASS. Второе место занял Seagate Barracuda XT. Правда, другое изделие того же производителя – Seagate Barracuda LP – заняло последнее место в списке. Немногим быстрее оказались и Western Digital WD20EVDS, Hitachi HDS722020ALA330 и Hitachi HUA722020ALA330.

Seagate Barracuda XT

\+ По результатам большинства тестов, это один из самых производительных дисков в обзоре (правда, и один из самых дорогих). Объем буфера вдвое больше стандарта – 64 Мбайт. Хотя диск ни в одном испытании не вышел абсолютным победителем, он с равным успехом выдержал их все, практически в каждом приблизившись к рекордсменам. При этом разогрелся он не так уж страшно – до 43 градусов.

– Неожиданно плохие результаты диск продемонстрировал в тестах на время случайного доступа на чтение и запись. Кроме того, цена устройства значительно выше, чем у многих конкурентов с аналогичными характеристиками.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
2000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
64
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
7200

9

Western Digital WD1001FALS

ХАРАКТЕРИСТИКИ

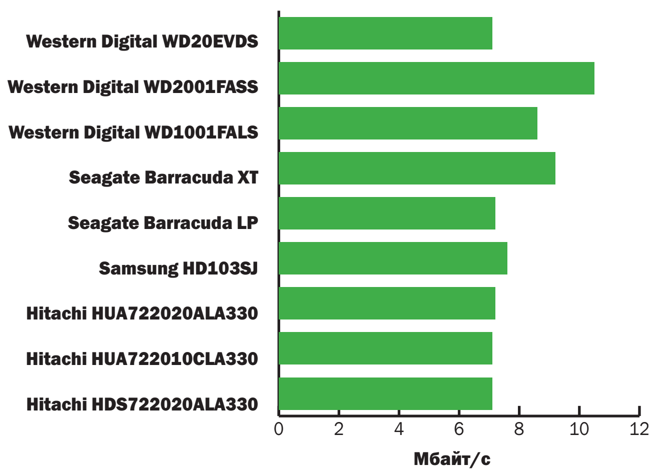
Емкость, Гбайт:
1000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
32
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
7200

8

\+ Диск принадлежит к «черной» серии Western Digital. По заявлениям производителя, эти диски должны демонстрировать максимальную скорость и производительность. Эта модель показала наилучшую в обзоре скорость случайного доступа на запись и заняла второе место в тесте времени случайного доступа на чтение. Также весьма неплохи результаты тестов XP Startup и Application Loading. Хороший, хотя и не рекордный результат в тесте General Usage.

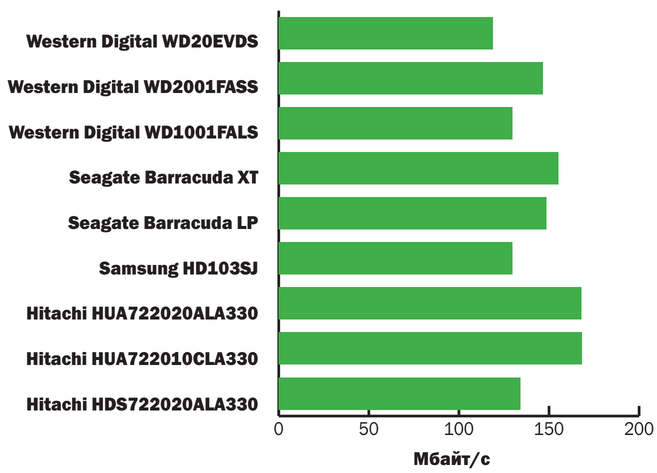
– Однако на этом сильные стороны диска, увы, заканчиваются. В тесте File Write эта модель заняла последнее место. В тестах скорости случайного чтения и записи диск занял второе место с конца. В целом, производительность диска можно охарактеризовать как чуть выше средней.

General Usage



Вверху: Один из самых показательных тестов, симулирующий реальную повседневную работу с диском, расставил все по своим местам. Здесь Western Digital WD2001FASS вырвался вперед с очень значительным отрывом и продемонстрировал скорость 10.5 Мбайт/с. Второе место занимает Seagate Barracuda XT (9.2 Мбайт/с). Остальные диски продемонстрировали довольно близкие друг к другу результаты.

Virus Scan



Вверху: Фактически, данный тест демонстрирует не реальную скорость работы диска, а объем буфера и эффективность алгоритмов работы с ним. Поэтому и результаты столь неожиданны. Здесь с огромным отрывом оказываются впереди Hitachi HUA722010CLA330 и Hitachi HUA722020ALA330.

Western Digital WD2001FASS

5100 руб.

Выбор редакции

10

+ Один из двух участников обзора, имеющий буфер не 32, как обычно, а 64 мегабайта. В большинстве тестов этот диск либо обогнал своего конкурента с таким же большим буфером, Seagate Barracuda XT, либо продемонстрировал производительность примерно на его уровне. Что же касается времени случайного доступа на чтение и запись, то не просто обогнал, а очень сильно (11.76 и 6 мс соответственно). Существенно отстал он от конкурента только в тесте Virus Scan, зато в General Usage (тест наиболее показательный, так как не проверяет выполнение какой-то одной операции, а симулирует работу с диском комплексно), Western Digital WD2001FASS «сделал» всех с большим отрывом (10.5 Мбайт/с). Кстати, за выдающиеся скоростные характеристики именно эта модель и получает награду «Выбор редакции».

– В ходе тестирования диск разогрелся до 46 градусов, заняв второе место по уровню тепловыделения после Hitachi HUA722020ALA330.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
2000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
64
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
7200

Western Digital WD20EVDS

5100 руб.

6

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гбайт:
2000
Форм-фактор:
3,5"
Размер буфера, Мбайт:
32
Интерфейс:
SATA II
Скорость вращения, об/мин:
5400

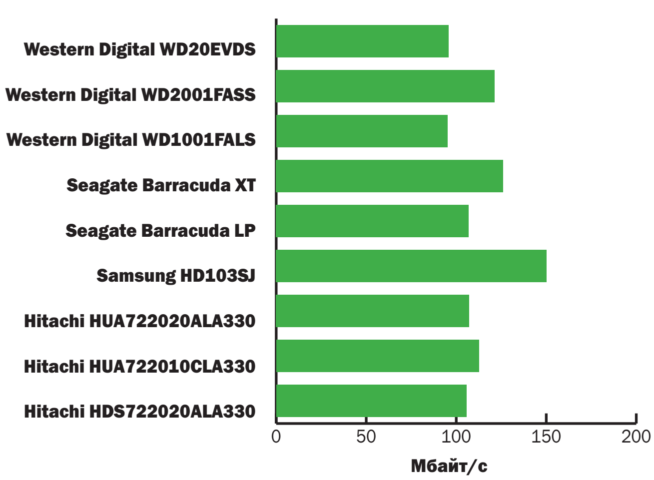
+ Диск принадлежит к «зеленой» серии Western Digital. В этой линейке основной упор сделан не на скорость, а на пониженное энергопотребление. Помимо этого данную модель рекомендуют использовать для систем видеонаблюдения и аудиовыидеоаппаратуры. Кроме того, это один из самых недорогих в обзоре двухтерабайтных дисков.

– Однако, как и следовало ожидать, кроме низкой цены и энергопотребления, хвалить в диске практически нечего. Самая низкая скорость вращения – 5400 оборотов в минуту (даже у Seagate Barracuda LP – 5900) сделала свое дело: модель оказалась на последних местах практически во всех тестах. Мы ждали от этого диска, что с пониженной скоростью вращения он хотя бы останется почти холодным, но и здесь наши ожидания не оправдались: температура после тестов составила 42 градуса, что не так уж мало, учитывая «зеленую» направленность диска.

Выводы

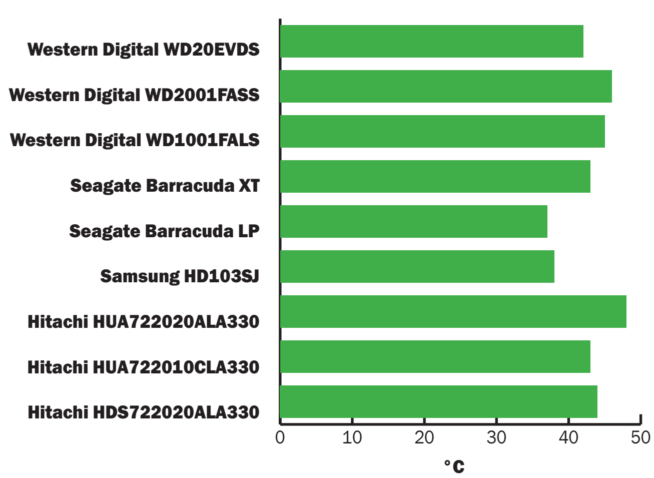
В целом, результаты получились вполне ожидаемыми. Вперед вышли модели, имеющие большой объем буфера, скорость вращения и плотность записи. Награду «Лучшая покупка» получает Samsung HD103SJ, при весьма невысокой цене продемонстрировавший очень неплохие результаты в ряде (хотя и не во всех) тестов. А «Выбор редакции» получает Western Digital WD2001FASS – за непревзойденные скоростные характеристики, большую емкость и большой объем буфера. Отдельно стоит отметить и Seagate Barracuda XT, показавший в большинстве тестов не сильно худшие (а кое-где и лучшие) результаты.

File Write



Вверху: Samsung HD103SJ здесь лидирует с очень большим отрывом. Хорошие результаты также у Seagate Barracuda XT и Western Digital WD2001FASS. А последнее место поделили Western Digital WD1001FALS и Western Digital WD20EVDS.

Temp



Вверху: После тестирования мы посмотрели температуру, до которой нагрелся каждый из дисков. Традиционно, слабее всего греются диски Samsung, однако в этот раз Samsung HD103SJ занял лишь второе место, нагревшись до 38 градусов. Seagate Barracuda LP оказался на градус похолоднее. Самым же горячим оказался Hitachi HUA722020ALA330: целых 48 градусов!

ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ
ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

МАСШТАБНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ФОРМАТА:

- **РАЗМЕР:** А4 (НА 8% БОЛЬШЕ)
- **РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА:** 250 РУБЛЕЙ (НА 30 РУБЛЕЙ НИЖЕ)
- **ДИСК:** 8,5 ГБ ПОЛЕЗНЫХ ФАЙЛОВ ДЛЯ PC
- **БОНУС:** ПОЛНОСТЬЮ ОБНОВЛЕННЫЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВИДЕОДИСК

TRENDCLUB

Семен Кобылин

Центр развлечений

Ноутбук ASUS N73Jn

В разных источниках ASUS N73 называют то «мультимедийным», то «игровым» ноутбуком – лучшее доказательство того, что разница между категориями давно стерта.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Операционная система:	Windows 7 Home Premium
Процессор:	Intel® Core™ i5 2.40 ГГц
Оперативная память:	4 Гбайт
Экран:	17,3"
Разрешение экрана:	1600x900
Жесткий диск:	2x500 Гбайт
Видеокарта:	nVidia GeForce® GT 335M 1 Гбайт
Звуковая система:	ASUS SonicMaster, стерео Bang & Olufsen ICEpower®; Intel® High Definition Audio
Оптический привод:	DVD-Super Multi Double Layer
Беспроводная связь:	Wi-Fi, Bluetooth 2.1+EDR
Порты:	2xUSB 2.0, 1xUSB 3.0, VGA, E-SATA (совмещен с портом USB), HDMI, Head-Out, Mic-in, Kensington Lock
Слоты расширения:	Card Reader 5-в-1
Камера:	2 мегапиксела
Габариты:	287x420x40 мм
Вес:	3,4кг
Комплект поставки:	сумка, мышь

TRENDCLUB

Подробнее о ноутбуках ASUS серии N и других гаджетах вы можете узнать в новом дискуссионном сообществе на trendclub.ru. Trend Club – дискуссионный клуб для тех, кто интересуется прогрессом и задумывается о будущем. Участники Trend Club обсуждают технические новинки, информационные технологии, футурологию и другие темы завтрашнего дня. Trend Club поддерживается компаниями Intel и ASUS и проводит регулярные конкурсы с ценными призами.

Корпорация Intel, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы. Дополнительную информацию о корпорации Intel можно найти на web-сервере компании Intel http://www.intel.ru, а также на сайте http://blogs.intel.com. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

Современные электронные развлечения ушли далеко со времен первых спрайтовых стрелялок под аккомпанемент PC-спикера; теперь это полноценные аудиовизуальные произведения. Так что использованная в ASUS N73 звуковая система от Bang & Olufsen – реверанс в сторону не только любителей качественной музыки, но и заядлых геймеров. Фирменная технология ICEpower позволяет усиливать цифровой сигнал практически без искажений, инженеры ASUS подобрали наиболее оптимальное расположение мощных динамиков внутри корпуса, чтобы исключить уменьшить уровень вибраций. Звуковая сцена – детальная, насыщенная; ощущаются мощные басы. В наиболее драматичных сценах Mafia II – мурашки по коже!

Впрочем, любая игра должна не только классно звучать, но и хорошо выглядеть. Для этого у ASUS N73Jn есть процессор Intel®Core™ i5-540M с частотой 2,53 ГГц, 4 Гбайт ОЗУ, два жестких диска общим объемом в терабайт, встроенная в процессор графика Intel® GMA HD и дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GT 335M с 1 Гбайт на борту. Даже знаменитые сюжетные ролики StarCraft II на высоких настройках – и те по плечу такой системе. Конечно, можно по старинке собрать настольный ПК из тех же компонентов – но ощущения от него будут совсем иные. Карикатурно гнуть спину перед серым ящиком и монитором? Подозреваю, еще несколько лет – и сами понятия «компьютерный стол» и «системный блок» станут уделом офисов наиболее экономных компаний. Мир меняется чрезвычайно быстро. В конце концов, могли мы в 2000 году представить себе, что в какой-нибудь Unreal можно играть на ноутбуке ценой всего-то в полторы тысячи долларов? В последние годы родился хороший термин «замена стационарного ПК» - он в полной мере относится и к N73Jn.

Выводить картинку можно на широкий 17-дюймовый экран – это если хочется поваляться с игрой в кровати или посидеть в уютном кресле. Есть и альтернатива. У большинства из вас наверняка дома есть телевизор стандарта Full HD или HD Ready с HDMI-входом – для PlayStation 3 и Xbox 360. Сюда же можно подключить и ASUS N73Jn. Самые зрелищные шутеры и приключенческие боевики идеально смотрятся в таком формате. Другое дело, что не на них одних свет сошелся; в наши дни если и играть на PC, то в стратегии. А тут уже телевизор и джойпад неуместны, нужны именно традиционный компьютерный экран, мышь и клавиатура. Что важно, современные стратегии очень требовательны к производительности: со StarCraft II уже и так ясно (и это игра от компании Blizzard, славящейся классной оптимизацией графического движка!). Но даже тягомотные пошаговые стратегии от Paradox, вроде Hearts of Iron и Europa Universalis, и те тормозят на компьютерах трехлетней давности, требуя обновления железа. Кто виноват – вопрос риторический; хочешь играть – покупай новую систему.

Впрочем, вряд ли кто-то из вас использует компьютер только для игр. Слово «мультимедийность» можно смаковать долго, изобретая все новые и новые способы использования ASUS N73Jn. Например, предустановленная операционная система Windows 7 прекрасно дружит с Xbox 360, позволяя транслировать по Wi-Fi любые аудио- и видеофайлы на консоль. Листаете джойпадом ноутбучную библиотеку – и выбираете фильм или музыкальную композицию. С помощью некоторого шаманства (погуглите PS3 Media Server), то же самое можно провернуть и с PlayStation 3. Последнее – настоящий вызов процессору Core™ i5-540M; ведь нужно в реальном времени декодировать 720p-сигнал (зачастую с экзотическим кодеком) и одновременно пережимать его в другой формат и передавать по сети. Тут пригодится фирменная технология Intel® Hyper-Threading. Главная ее идея проста: каждое ядро процессора может выполнять две задачи одновременно. Два ядра – четыре потока команд. Мы проверили на аниме и фильмах – работает быстро, без сбоев.

Конечно, трехкилограммовый ASUS N73Jn вряд ли будет часто покидать пределы квартиры – для этого существуют совершенно другие устройства: нетбуки, коммуникаторы или легкие и стильные системы, вроде ASUS Bamboo. Но если вдруг настанет глобальный блэкаут, ASUS N73Jn продержится пару часов на аккумуляторе. Ноутбук автоматически подстроится под новые условия, ведь технология Intel® Turbo Boost автоматически управляет производительностью процессора, экономя энергию. То есть, когда вы читаете текст с экрана, энергосбережение максимально. Да и для просмотра видео или запуска простых игр вполне подойдет нетребовательная графическая система Intel® HD. Картинка яркая, насыщенная – самое то для просмотра свежей серии True Blood. В современном цифровом доме место ASUS N73Jn – на журнальном столике в гостиной. Захотел отдохнуть – включил. **СИ**

LED-телевизор Samsung UE55C9000SW

Разрешение
Full HD (1920x1080p)

Частота развертки
200 Гц

Тюнеры
аналоговый (PAL, SECAM, NTSC, NICAM), цифровой DVB-T/C (слот CI/PCMCIA)

Мультимедиа
USB, DLNA, Internet@TV

Поддерживаемые форматы и файлы
MPEG-4 (включая H.264), .tp, .ts, .mkv, MP3, WMA, JPEG

Входы
4 HDMI, 1 SCART, 1 компонентный, композитный, 1 VGA, 2 USB, 1 LAN, аналоговые аудио, CI-слот

Выходы
1 оптический аудио, Мощность встроенной акустики – 2 x 15 Вт (динамики направлены вниз)

Габариты
1 295,6x873,3x306,1 мм (с подставкой)

Масса
25,5 кг (с подставкой)

8 июня
в этот день в 2010 году в России началось 3D-вещание спутниковым каналом Ocean-TV

Мир 3D с Samsung

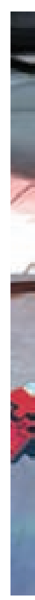
Телевизор – самое главное бытовое устройство для современного геймера. Еще несколько лет все читатели «СИ» встали перед выбором: или перестать играть, или раскошелиться на HD-телевизор. В 2010 году игры сделали очередной шаг вперед – и теперь стоит задуматься о качественной поддержке 3D-изображения. В новой модели телевизора Samsung 3D-сигнал от PlayStation 3 идет по кабелю HDMI, распознается начинкой телевизора. Далее задействуются экран с поддержкой частоты 200 Гц и затворные 3D-очки. Со стороны консоли достаточно обновить прошивку вашей PlayStation 3 и купить в онлайн-магазине подходящую игру. На 55 дюймах этой модели смотреться она будет великолепно.

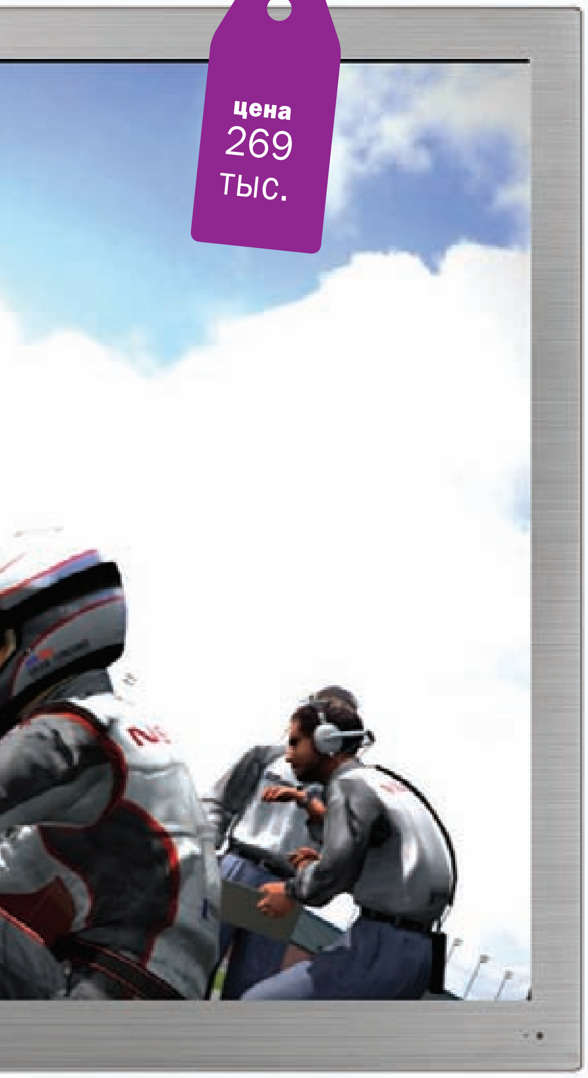
Гонки – идеальный игровой жанр для стереоскопического 3D. Здесь новая технология дает бонус не только к зрелищности, но и к функционалу. Габариты автомобиля в объеме чувствуются куда лучше; входишь в поворот – и понимаешь, сколько сантиметров осталось до бордюра. Все, что раньше мы додумывали, чтобы успешно доехать до конца трассы, – прямо перед нами, в экране телевизора. Смотри и рули.

Два флагманских 3D-проекта для PlayStation 3 – из тех, что можно потрогать прямо сегодня, – WipeOut HD и Gran Turismo Prologue. Оба легко доступны в PlayStation Store – официальном онлайновом магазине консоли. Если игры у вас уже есть (цифровая копия или настоящий диск в коробочке), – все еще проще; надо лишь скачать свежее бесплатное обновление, «включающее» 3D-функционал.

И WipeOut, и Gran Turismo – игровые франчайзы, стартовавшие еще на первой PlayStation. WipeOut – бескомпромиссные футуристические гонки с неоновыми вывесками по краям трассы, антиграв-двигателями под капотом и лазерным шоу волшебного мира будущего на фоне. Gran Turismo – самый реалистичный автосимулятор в истории, с сотнями лицензированных моделей от ведущих производителей, вроде Mazda или Ford. В WipeOut в ходу ракетные установки и мины-ловушки – цель добраться до финиша первым оправдывает любые средства. Есть и более мирные бонусы, вроде нитро-ускорения, – но вряд ли вы удержитесь от нажатия на гашетку пулемета. Gran Turismo – игра о любви к автомобилям; она не позволяет геймеру не то что разбить чужую тачку – даже поцарапать. Вылетел с трассы – получил штраф по скорости и времени; по меркам игры – достаточное наказание.

Гоняться с компьютером, проходя трассы и зарабатывая очки, – лишь первый шаг в волшебный мир обеих игр. Настоящее веселье творится в онлайне – братья по разуму из других европейских стран дадут вам прикурить в десятках мультиплеерных режимов. А как устанете – просто загрузите риплей прохождения трассы в Gran Turismo, сядьте перед телевизором поудобнее и поправьте 3D-очки. Это настоящее удовольствие.





цена
269
тыс.

Samsung UE55C9000SW

ОБЗОР

Этот телевизор станет настоящим украшением гостиной. Он очень тонкий – 8 мм – по всему 55-дюймовому «листу»! Корпус Samsung UE55C9000SW – блестящий алюминий (сами разработчики называют такую отделку «с эффектом матового титана»). Все современные технологии в в наличии: DLNA, DVB, Интернет и даже больше – ТВ-рекордер. К модели прилагается универсальный пульт с сенсорными кнопками, тач-дисплеем и Wi-Fi на борту. На экране отображаются обложки и даже список файлов в сети. Более того, на дисплей выводится полноценная клавиатура, вдруг захочется обновить статус в Facebook...

Как и другие новые LED-телевизоры Samsung, данная модель оснащена алгоритмом преобразования плоского изображения в стереоскопическое. Конечно, результат не так хорош, как если бы сигнал был истинно трехмерный, однако для футбольных трансляций, телевизионных сериалов и – вы не поверите! – даже новостей вполне приличный.

Технологию Edge LED – торцевой светодиодной подсветки – инженеры Samsung довели до совершенства. Несмотря на огромную диагональ, покрытие равномерное. Положительное свойство светодиодов – педантичная выдача нужного баланса белого – позволило предложить расширенные настройки изображения, регулировать которые можно буквально на профессиональном уровне. Еще один плюс – функция Wide Color Enhancer Plus, расширяющая цветовое пространство.

Телевизор оснащен встроенным DLNA-плеером, он умеет воспроизводить файлы с накопителей и компьютеров в домашней сети (AllShare), заявлена поддержка многих популярных кодеков – от MKV, 3D-видео, .tp, .ts, до JPEG и MP3. Еще 9000-ю серию отличает от младших моделей присутствие двух ТВ-тюнеров. Причем они полезны не столько ради функции «картинка в картинке», сколько для записи телеканалов на подключенный внешний USB-накопитель. Все просто – один канал смотрите, другой пишете.

Внизу: 3D-технология Samsung предполагает использование очков модели SSG-2100 (идут в комплекте).

Слева: Помимо WipeOut HD и Gran Turismo Prologue, 3D-режим будет в новых частях Motorstorm и Need for Speed. Но главные футуристические 3D-гонки на рынке – все же работа ребят из ливерпульской студии SCEE.

2 млн.
копий – таков суммарный тираж James Cameron's Avatar: The Game, игры по мотивам знаменитого фильма.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Технология 3D в играх

1987
Выходят очки Sega Scope 3D, позволяющие видеть объемное изображение в играх для приставки Sega Master System.

1994
Культовая игра Magic Carpet (PC) дизайнера Питера Молине предложила геймерам 3D-режим с анаглифическими красно-синими очками. Также в игре поддерживался режим автостереограммы – когда на череду разноцветных точек надо смотреть особенным образом, пока не увидите объемную картинку.

1996
Выходит шутер Duke Nukem 3D, поддерживающий «шлем виртуальной реальности» CrystalEyes VR от Stereographics. Впрочем, как и в предыдущем случае, большинство геймеров не подозревало о такой возможности.

2005
Студия Sucker Punch выпускает первую 3D-игру для PlayStation 2 – платформер Sly 3: Honor Among Thieves . Красно-синие очки раздаются прессе, идут в комплекте с игрой – 3D-технологии потихоньку входят в моду.

2008
Ив Гильмо, президент издательства Ubisoft, предрекает массовое пришествие стереоскопического 3D в игры. По его словам, 3D-телевизоры прочно войдут в обиход через несколько лет, и его компания готова массово производить игры для них.

2009
James Cameron's Avatar: The Game от Ubisoft становится первой игрой, чья рекламная кампания целиком строится на промо 3D-режима. Стереоскопическая графика поддерживается в версиях для PC, PlayStation 3 и Xbox 360.

2010
На выставке E3 2010 в Лос-Анджелесе продемонстрировано несколько игр AAA-класса под 3D, в том числе Killzone 3, Crysis 2 и Final Fantasy XIV.

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE

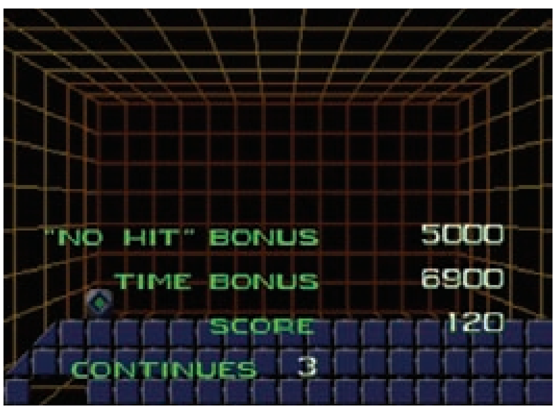
Святослав Торик

Вверху: В эпоху 16-битных приставок представление о реальном мире было весьма абстрактным в мире виртуальном. Что уж говорить про «игру в игре»...

Внизу: По окончании уровня идет пересчет очков. Каждые 50.000 – жизнь. Насколько мне известно, набрать миллион очков честным путем (если не считать 100000 points trip, где его выдают автоматически) в игре невозможно.

Вверху: Вот, кстати, чего мне никогда не удавалось, так это ассоциировать себя с этим подростком в непроницаемых солнечных очках и кроссовках.

Внизу: Самурай в документации к игре называется почему-то Red Stealth, хотя он вовсе даже и не скрытный. Зато мечом махает мастерски.

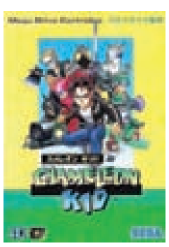


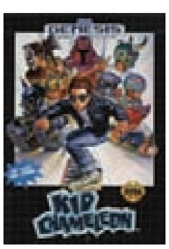
ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1992
Жанр:
action.platform.2D
Издатель:
Sega
Разработчик:
Sega Technical Institute
Платформа:
Sega Megadrive

› Kid Chameleon

Враг постоянства





То, что Марк Черни (Mark Cerny) – вундеркинд, его родители поняли, когда в 13 лет он начал посещать занятия в университете Беркли. Углубленное изучение математики и физики образовало гремучую смесь с увлечением видеоиграми и программированием: в 17 лет Марк устроился в должности программиста и дизайнера в Atari Games, в отдел игр для аркадных автоматов. Собрав один не очень удачный прототип, весной 1982-го он занялся дизайном будущего супер-хита Marble Madness. Разработку, однако, пришлось отложить: его перевели на проект Major Havoc, и лишь закончив его в 1983-м, Марк смог вернуться к своей первой большой игре. Аркада Marble Madness, уникальное сочетание интересного игрового процесса и дизайна, математики и физики, стала мировым хитом – шестнадцать платформ, не считая мобильных телефонов, и зарождение целого жанра, известного как Rolling Ball Games. Первые аркадные автоматы с трекболом, специально созданные под MM, принесли Atari несколько миллионов долларов.

Снова в институт

Через год после выхода Marble Madness, сообразив, что в Atari ему независимости не видать, Черни добился встречи с владельцем Sega Хаяо Накаяма и уговорил того спонсировать новый проект Марка для аркадных автоматов. Накаяма посовещался с директором по развитию Дэвидом Розеном, и в конце концов они заключили контракт с Черни. По результатам первого полугодия выяснилось, что по техническим причинам работа продвигается крайне медленно, поэтому Накаяма предложил Марку переехать в Токио и заняться развлекательными проектами для готовящейся к скорому выходу восьмибитной приставки Sega Master System. Марку ничего не оставалось, кроме как согласиться – и в Японии он, помимо разработки игр, придумал очки со стереоскопическим эффектом для этой же консоли, а легендарный Юдзи Нака написал под них демоверсию. Периферийную новинку взяли на вооружение, выпустив восемь игр для SMS с поддержкой стереоскопического эффекта.

Пять лет геймдизайнер работал в Японии, пока в 1990-м не предложил Розену организовать и возглавить отдельную группу Sega по исследованиям и разработке видеоигр в родных Штатах. Sega Technical Institute стала американским аналогом AM Team; здесь были собраны ярчайшие (в потенциале) видеоигровые умы, обучать которых должны были специально приглашенные разработчики из Японии. По словам Марка, задержки с визами, а также культурные и языковые барьеры негативно сказались на эксперименте: выпустив Kid Chameleon, Greendog: The Beached Surfer Dude! и Sonic the Hedgehog 2, учителя и ученики «Института» наотрез отказались продолжать работать друг с другом. Восточная выучка, дисциплинированность и ответственность частенько сталкивались с западной безалаберностью, нежеланием ночевать в офисе перед сдачей важных этапов и выполнять каждое пожелание главного сенсея Юдзи Нака.

Японцы вернулись на родину, но американцы продолжили работу. До закрытия SIT они успели разработать еще несколько хитов, например, The Ooze (единственная игра, из-за которой я прогуливал школу!) и Comix Zone (есть возражения?). Однако и то, что было сделано вместе с заокеанскими коллегами, принесло плоды ничуть не хуже: Sonic the Hedgehog 2 продалась миллионными тиражами (на короткое время обеспечив победу Sega в консольных войнах с Nintendo), а Kid Chameleon... этот платформер остался в нашей памяти как самая сложная, самая зубодробительная игра для «Мегадрайва».

Парнишка с нашего двора

В местную аркаду завезли новый игровой автомат под названием Wild Side! Он показывает крутые голографические картинки, создавая эффект присутствия, но вот беда: автомат в буквальном смысле засасывает детей, и некоторые из них теперь заперты в игре! Простой паренек по имени Кейси (игра слов: сокращение KC от Kid Chameleon произносится точно так же, как и имя Casey), самый лучший геймер в округе, спешит на помощь!

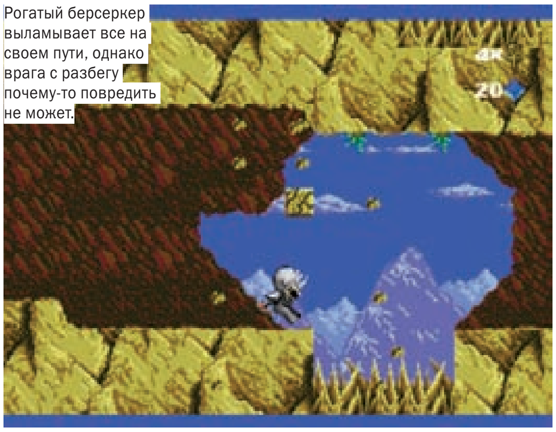
Чтобы спасти подростков, юный герой должен пройти Wild Side за отведенное время и одолеть тех, кто стоит за этой виртуальной напастью. Каждый уровень игры населен противниками всех мастей и украшен россыпью разбиваемых блоков (Super Mario Bros, по ходу, надолго задала стандарт для платформеров). Задача Кейси – дойти до флага, символизирующего конец уровня, причем добраться можно по-разному, практически на каждой карте есть полезные и не очень развилки. Также периодически встречаются телепортеры, которые переносят паренька на другую локацию, хотя попадаются и подлые представители этого племени – они телепортируют в начало уровня или к уже пройденной полосе препятствий.

Начав играть в Wild Side, Кейси обнаруживает в себе удивительный талант: он может превращаться в различных существ с особыми способностями. Для этого надо выбивать из призовых кирпичей специальные шлемы и маски. Каждый образ – это уникальный набор игровых инструментов, посредством которых Кейси может преодолевать встающие на его пути препятствия. Например, «употребив» маску берсеркера (который тут почему-то зовется Berzerker), он может разгоняться и пробивать вертикально стоящие блоки. В образе рыцаря (Iron Knight) он способен ползать по стенам; в качестве Маньякса (Maniaxe) в хоккейной маске швырять топоры; превращенный в муху (Micromax) проникать в недоступные ранее места; всего же таких образов в Kid Chameleon – девять штук. Еще у каждой маски есть свои сверхсилы, которые запускают лапу в запас алмазов (постоянно выпадают из кирпичиков, допустимый максимум – 99), но при этом здорово облегчают Кейси жизнь. Кстати, в образе Маньякса можно за 50 алмазов получить заветный анкх, дающий право на еще одну попытку.

Век играй, век учись

Обложка американской версии Kid Chameleon не лжет: в игре действительно более 100 уровней. Марк Черни утверждает, что Marble Madness не следовало портировать на домашние консоли, потому что тренированный игрок, четко выучивший последовательность действий, пройдет всю игру за 8 минут (а кому нравится платить всего за пару часов, ушедших на прохождение десятка уровней, если только это не Kane & Lynch 2?). В KC, видимо, разработчики пытались достигнуть обратного экстремума: простое прохождение игры от начала до последнего босса без использования секретных телепортеров включает обязательное посещение 52 уровней из 103 доступных. Все бы ничего, и Kid Chameleon даже вряд ли бы попала в нашу рубрику, если бы не ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ сохранений и паролей. И, как следствие, звание самой длинной и сложной игры 16-битной эры.

Штука в том, что каждый уровень можно смело сдавать в Музей Платформеров и показывать там за стеклом: львиная доля времени игрока уходила на изучение (и запоминание!) расположения всех врагов, бонусов, тайников и телепортеров. Лишь досконально исследовав каждый уголок, можно бы-



Рогатый берсеркер выламывает все на своем пути, однако врага с разбегу почему-то повредить не может.

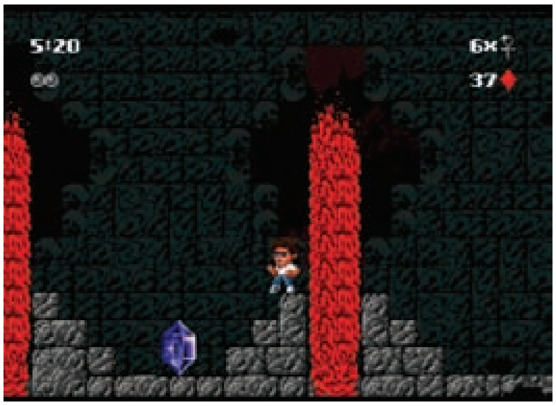
Вверху: Большинство оппонентов уничтожаются старой доброй атакой с воздуха. Другое дело, что встречаются воздушные монстры, до «крыши» которых хрен доберешься.

Внизу: Кейси-танк – образ агрессивный (стреляет черепами!), но неповоротливый. К тому же он занимает три кубика по горизонтали, а выдают эту маску как раз там, где бывает важно проскользнуть вниз.

Как только Кейси касается флага, система превращает все кубики на экране в эти симпатичные однородные тайлы. Типа обнажает виртуальную реальность.

ло определить наиболее рациональный путь прохождения, записать его на подкорку (а лучше в тетрадку) и вызывать при каждом прохождении, поскольку попыток будет очень, очень много. Гораздо больше пятидесяти двух. Я вот с ходу и не вспомню, сколько времени у меня занял путь до босса с бумерангами, символизирующего ровно половину игры. По-моему, недели две или около того. В конечном итоге на «Мегадрайве» я Kid Chameleon так и не прошел, просто потому что терпения не хватило да и другие игры ждали своей очереди. А ведь чем дальше вглубь Wild Side, тем больше часов потребуется – каждый игровой сеанс требует прохождения всех уже исследованных уровней с самого начала. Поэтому, кстати, в краткий список юного Хамелеона входило запоминание мест, где можно надыбать анкх (то есть, дополнительную жизнь) или монетку (а это уже целый continue).

Вообще, структура «обнаружение -> исследование -> оптимизация -> прохождение» характерна для любой игры с большим количеством уровней и отсутствием сохранения. Вспомните, сколько времени вы вгрызались в какой-нибудь World 5-3 из Super Mario Bros, и в какой момент вдруг начали пробегать его с закрытыми глазами, на одной лишь мышечной памяти рук. Многочисленные записи «быстрого прохождения» без сохранений и паролей, выложенные на Youtube, тоже строятся на том, что игрок проходит игру не столько благодаря тому, что он видит, сколько по своим собственным «приборам» (причем на эмуляторах можно их программировать заранее при помощи TAS-инструментария, я об этом как-нибудь потом расскажу). Это примерно как японские чемпионы по тетрису, которые не смотрят на экран, а просто запоминают, какие фигуры в каком порядке они роняют в стакан. Каждой такой публичной презентации своей геймерской крутости предшествуют недели, а то и месяцы упорных, оттачивающих рефлексы тренировок. Этакий киберспорт для тех, кто предпочитает компьютер живому сопернику.



Вверху: Разгуливать в своем естественном образе для Кейси очень опасно – всего две единицы здоровья (любая другая форма дает дополнительное здоровье) и полное отсутствие спецспособностей.

Внизу: Названия уровней не отличаются эстетическими изысками. Хотя Bloody Swamp («Чертово болото») – это очень меткое название.

Первая встреченная в игре «стена смерти». Придется тренироваться. Много, насколько хватит жизней и продолжений.

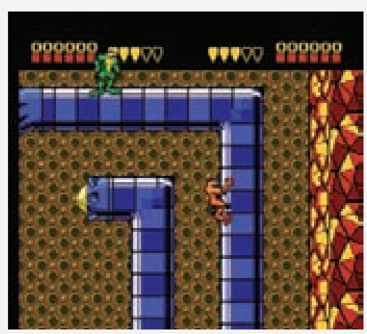
Battletoads

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1991
Жанр:
action.fighting.2D
Издатель:
Sega/Nintendo
Разработчик:
Rare
Платформа:
Sega Game Gear, Sega Megadrive, NES, Game Boy, Amiga

Когда речь заходит о безумно сложных играх, ветераны в первую очередь вспоминают Battletoads (не ту, которая Double Dragon, а самую первую). Компания Rare так торопилась выпустить игру на американском рынке, что тестирование прошло незамеченным вообще никем. По большому счету, подчистить и исправить следовало всего ничего: неработоспособность второго джойстика на одиннадцатом уровне, скорость возникновения огненных столбов на седьмом да еще пару-тройку особо злобных моментов. Просто в итоге пройти игру было практически невозможно, на тренировки уходила масса времени. Однако самое смешное заключается в том, что именно эти мелочи и возвели Battletoads в культовый статус. В немалой степени популяризации игры поспособствовал маркетинг: комиксы, мультсериал, реклама и мультиплатформенный релиз увенчали игру про боевых жаб, а также и ее создателей, неувядающей славой.

Главный минус игры заключался в том, что, как и в Kid Chameleon, в ней отсутствовала возможность сохранения игрового прогресса (хотя бы в виде паролей). Сложность каждого следующего уровня то повышалась, то понижалась, превращая Battletoads в помесь русской рулетки и американских горок: не упаду ли я со змеек на шестом уровне? Повезет ли мне проплыть девятый без потери жизни? Но даже если как следует натренироваться и проложить четко означенную линию прохождения через все уровни, никто не гарантирует, что за пятьдесят минут (а примерно столько потребуется на «чистый» пробег) вы ни разу не ошибетесь.



Это очень хороший и своевременный совет. Беги!

Вверху: Говорят, образ Маньякса вчистую слизан с Рика, главного героя игры Splatterhouse (и действительно, между ними есть нечто общее). Однако на Sega Megadrive к моменту релиза Kid Chameleon не было выпущено ни одной части этого экшн-триллера.

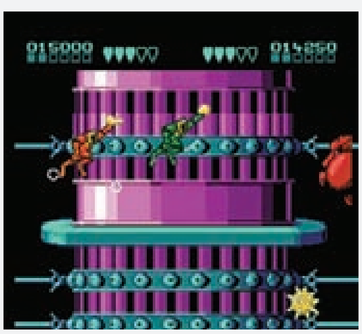
По ту сторону экрана

Поскольку геймдизайном Kid Chameleon заведовали опытные японские геймдизайнеры при поддержке начинающих американских, найти что-либо однообразное в игре попросту невозможно. Отдельно взятый противник – это сочетание уникальных спрайтов с уникальными же возможностями (хотя пара монстров в игре все же отличается только цветом). Чудачеств не избежать: рядом с огнедышащими ящерицами перекатываются стреляющие пулями каменные головы на гусеницах; прямоходящие львы неплохо сочетаются с эмо-булыжниками (реально, они появляются ниоткуда над головой Кейси, падают вниз, плачут и тут же убивают себя), а НЛО частенько летают рядом с роботами-убийцами. В большинстве случаев убивать противника не требуется – редко кто преследует протагониста, а тратить на них силы бесплатно (из врагов ничего не выпадает) нет никакого смысла.

Каждый уровень игры принадлежит к определенной теме, в рамках которой меняются фон, цвет алмазов, типы врагов, ловушки, насыщенность разного рода тайлами и кирпичиками и так далее. Они меняются каждые два-три уровня, даже если не идти по прямому прохождению, и не успевают как следует надоесть – вот за это большой поклон продюсерам игры.

Левел-дизайн тоже вложил свой кирпичик в высокое качество Kid Chameleon. Каждый уровень можно пройти по-разному, закончив путь либо у традиционного флага, либо у скрытого (за это дают особый бонус), либо на телепортере в другую локацию (а в этом случае бонусов не дают вообще никаких). Препятствия сооружены с расчетом на определенные маски и даже на последовательную их смену (например, в начале уровня нужно разбить вертикальную стену кирпичей «берсеркером», затем «мухой» или «рыцарем» взобраться по отвесной стене, а в конце разбить пол «самураем»). Каждая из 103 карт собрана в своей собственной манере, и повторить этот подвиг современные левел-дизайнеры, по-моему, просто не могут – нет уж той сноровки, да и публика нынче нежная пошла, нетерпеливая.

А ведь были уровни вроде Bloody Swamp с самой крутой «стеной смерти»! Это такой режим убегания от убивающей одним касанием вертикальной стенки, неумолимо двигающейся слева направо, – он встречался в Kid Chameleon всего три раза, но каждый из них требовал отточенных навыков и длительной практики. Bloody Swamp, в свою очередь, требовал практики, практики и еще раз практики – существует толь-



Сто тысяч раз чемпион

Несмотря на отсутствие паролей и сохраненок, в Kid Chameleon все-таки была лазейка для опытных игроков: если идеально быстро пройти первые пять уровней игры, заработав в процессе 60000 очков, а на шестом залезть в особый тайник и выбить из блоков еще 40000, то можно было перепрыгнуть сразу половину игры – 26 уровней. На сленге фанатов это называется 100000 points trip, «путешествие за 100000 очков».

Проблема заключается в том, что пройти идеально первые уровни – это тоже задачка не из легких. За каждую сэкономленную минуту времени дают всего 1000 очков, лимит таймера, даже с учетом собранных бонусных циферблатов, – это 9:59. То есть, при всем старании больше 9590 очков за счет сэкономленного времени не получить. Поэтому в идеальное прохождение включены такие условия, как «без бонусов» (5000 очков, но нельзя подбирать циферблаты), «без единого повреждения» (5000 очков) и в некоторых случаях «быстрее определенного времени» (10000 очков). Самое обидное, что, как ни старайся, игра не создает и не хранит таблицы рекордов, так что похвастаться своим достижением перед друзьями, которых не было в тот момент перед телевизором, не получится.

Слева: Если и есть в Kid Chameleon что-то приятное, кроме получения внеочередной жизни, то это достижение флага – сиречь, конца уровня.

ко один оптимальный путь, позволяющий совершить одну-две ошибки от силы. Причем больше времени уйдет не на поиск этого пути (на уровне почти нет вертикальных отклонений), а на то, чтобы учить-учить-учить тактику и чтобы если ночью разбудить – «а расскажи, как пройти Bloody Swamp?» – моментально раскрыть поэкранную последовательность действий. Впрочем, обязательным этот уровень был только при том условии, что вы воспользовались телепортером из Hoverboard Beach – он позволяет перескочить сразу 15 необходимых для прохождения уровней, зато прямиком в лапы коварной ловушки. Некоторые предпочитают не пользоваться короткой тропинкой – нервы-то дороже.

Путь хамелеона

Kid Chameleon получил свою порцию признаний не только на старте. Игра вошла во все мыслимые официальные ретросборники: для PS2 и PSP (Sega Genesis Collection), для PS3 и Xbox360 (Sonic's Ultimate Genesis Collection), для персональных компьютеров (Sega Smash Pack 2), а также в обособленном виде на Virtual Console за 800 Wii Points. Поскольку игра на всех этих платформах вышла как образ для эмулятора, то – ура-ура! – во всех вариантах можно сохранять свой игровой прогресс, причем, вроде даже, в любой момент. Но это не совсем честная практика, лично я предпочитаю сохраняться лишь в начале уровня для обеспечения хоть какой-то приставочной аутентичности. И для старого доброго ощущения «тренируйся, чтобы добиться». Эх, где бы время еще на все это взять…

Kid Chameleon особым образом связан с графическими новеллами. В начале 1993-го в периодическом комиксе Sonic the Comic начали выходить короткие истории про Кейси и его приключения в Wild Side. Согласно сюжету, он пошел спасать свою подругу Сюзи, а ему в этом помогал таинственный Голос. В каждом из пяти выпусков он надевал одну из масок, а в конце сражался с самим собой. Во второй части комикса, вышедшей почти год спустя, Кейси вернулся в Wild Side, чтобы вытащить попавшего в игру школьного хулигана Брэда, который оказался надсмотрщиком в тюрьме Айлкатрац, где держали похищенных детей, а сам Голос, как выяснилось, и был создателем инфернального развлечения. Разумеется, Кейси и с ними справился – при помощи новой пачки масок.

Тут я внезапно вспомнил про одну фантастическую повесть, в которой главный герой тоже попадает в инновационную компьютерную игру, – она называется «Космические демоны» (1987), а написала ее Джилиан Рубинстайн. Там, правда, все несколько серьезнее и даже с какой-то моралью подросткового характера, но все равно книжка интересная, рекомендую.

Возвращаясь к комиксам: одна из рок-групп в популярной графической новелле «Скотт Пилигрим против мира» называется Kid Chameleon. Именно в честь самого сложного, самого зубодробительного платформера, который только мог выйти на шестнадцатибитной приставке. **СИ**

Adventure Island III

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1992

Жанр:
action.platform.2D

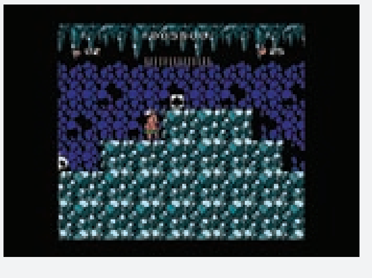
Издатель:
Hudson Soft

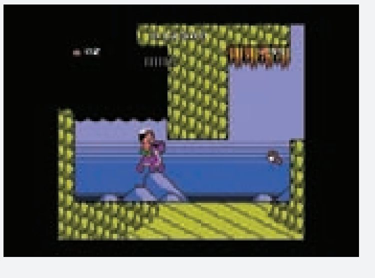
Разработчик:
Hudson Soft

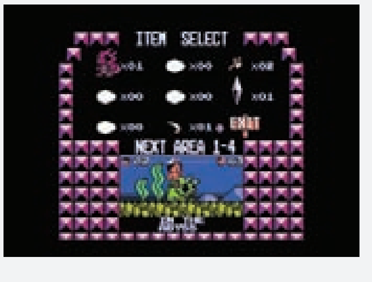
Платформа:
NES, Game Boy

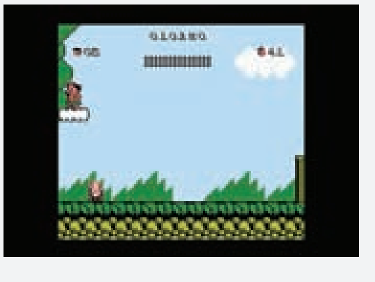
Я привожу в пример третью часть Adventure Island, а не вторую, потому что в ней больше динозавров (5 штук) – это в некотором смысле аналог масок из Kid Chameleon. Некий туземец в бейсболке (в официальных документах он фигурирует как Master Higgins) путешествует по тихоокеанским островам в поисках своей возлюбленной. Эту самую возлюбленную вот уже третий раз кряду похищают неустановленные лица – в данном случае пришельцы из других миров. Хиггинс – парень немалых пропорций, ему постоянно нужна подпитка в виде фруктов, мяса или, прошу прощения, циферблатов, так что уровень нужно пройти до того, как закончится последняя полоска выносливости. По ходу игры туземец находит и разбивает яйца, в которых прячутся динозавры (они почему-то замаскированы под игральные карты разных мастей), ключи от секретных локаций и ловушки. Каждый звероящер обладает своими достоинствами: один умеет плавать, другой пышет огнем, третий уничтожает все на своем пути, а птеродактиль даже умеет летать.

В игре 19 уровней, довольно коротких и в целом достаточно простых по сравнению с той же Kid Chameleon. Тем не менее именно от Adventure Island III у меня сохранились очень яркие впечатления: тут и эксплоринг (с каждым прохождением я углублялся все дальше, обнаруживая новые телепортеры и секретки), и тактическое использование различных динозавров, и графика для своего времени качественная, и даже музыка очень приятная.









Дневники редакции

Илья Ченцов

Risen

12 августа 2010 года, 15:22
Те из вас, кто играли в Risen, должны помнить девушку Сару, единственную пережившую кораблекрушение пассажирку корабля, на котором главный герой прибывает на остров. Проведя с героем совсем немного времени, его спутница незаметно исчезает из сюжета. Однако мне удалось найти способ оставить ее в команде подольше. В сегодняшних дневниках мы выясним, как далеко может наш герой зайти с Сарой.

Справа: Вот так, вплотную к скале, надо обходить этот приветливый домик, чтобы им не заинтересовалась Сара.

12 августа 2010 года, 16:13
Даже если пропустить вступительный ролик, начало у игры замечательное. Усеянный обломками пляж, трупы и стервятники, грозовое небо и неспокойный океан – а чуть дальше от берега темные джунгли. Вот, кстати, и Сара – говорит, что в кустах что-то шевелится.

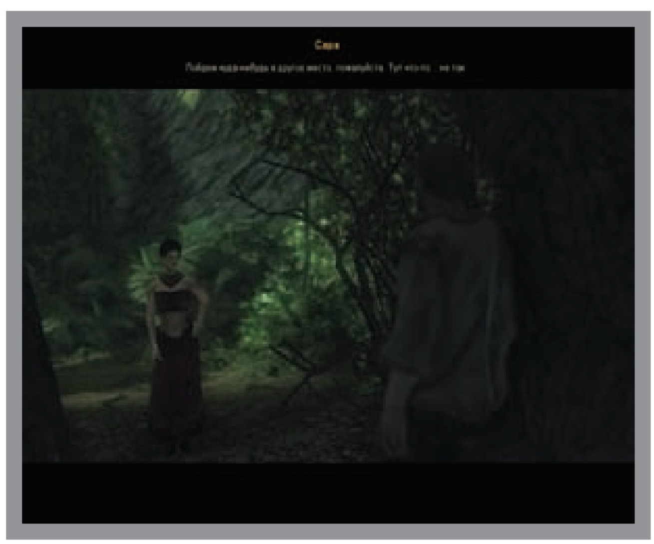
12 августа 2010 года, 16:17
Вышли к пещере карлов. Сара не хочет туда идти («Какая-то эта пещера странная...»), но боевой скрипт пересилит, как только карлы атакуют. Хотя основной своей целью они выбирают нашего безымянного героя, стоит ему ловко спрятаться за широким бюстом спутницы, как карлик промахивается и навлекает на себя ее гнев. Теперь достаточно лишь отбежать подальше и следить за боем. Убить Сару враги не могут, а опыт за их уничтожение все равно начисляется мне. Думаю, понятно, почему такую помощницу невредно оставить в команде подольше.

12 августа 2010 года, 16:32
Сара подбирает с трупа последнего из карлов боевой серп: «Это мило».
Я иду в пещеру, и теперь девушка следует за мной.

12 августа 2010 года, 16:50
На горизонте показался тот домик, в котором Сара обычно остается сидеть. Попытаемся обойти его стороной. Ура, удалось проскользнуть мимо... но красотка все равно не хочет уходить отсюда далеко. Попробуем снова схитрить.

12 августа 2010 года, 18:02
Да, стоило подманить к Саре пару голодных грифов, как ее нежелание двигаться дальше опять пропало без следа. Фокус в том, чтобы не забегать слишком далеко, иначе девушка отстанет, и придется возвращаться, рискуя быть заклеванным. Ориентироваться удобно по ее возгласам – преследуя

Внизу: Попробуй кальян – и пусть весь мир подождет!



«кортеж», Сара постоянно подбадривает героя.

Далее по дороге нам встречается еще один дом, в котором сидит нервный тип по имени Ян. Я могу сказать ему, чтобы он присмотрел за моей женщиной (якобы оставленной в предыдущем домике), но – это важно! – не веду о ней разговора.

12 августа 2010 года, 19:31
На остров спустилась ночь. Во тьме с трудом можно различить, как у дороги с одной стороны дрыхнут кабаны, а с другой, спрятав голову под крыло, спят стервятники. Все-таки мир Risen гораздо живее, например, набора локаций в Dragon Age и напоминает скорее Outcast – в том числе и возможностью выполнения квестов до того, как их вам выдадут. Если кому-то нужно, чтобы вы убили десять гигантских мух, этого «кого-то» можно найти уже после того, как мухи будут убиты. Если сложить это обстоятельство с инициативностью местных жителей, способных, в отличие от NPC-квестодателей в других играх, постоять за себя, могут получиться весьма забавные ситуации: например, вы разгадываете головоломку в подземелье, а на экране внезапно появляется счетчик – «Убито 4 из 9 когтистых мотыльков», «5 из 9», «6 из 9» – притом, что мотыльков мне никто даже не заказывал. Вот так чудо-RPG – сама в себя играет!

12 августа 2010 года, 22:05
В темноте меня поймали прислужники местного религиозного ордена и забрали в монастырь. Там из преступников (а кто по острову сам по себе гуляет, тот и преступник) делают воинов-монахов. Мне отвели келью и сразу же заставили расследовать убийство ее предыдущего обитателя.

12 августа 2010 года, 23:38
Выбрался из монастыря (не доделав тамошние квесты), и, к своему удивлению, нашел Сару на том же месте.

13 августа 2010 года, 00:51
Добрались до Харбор-Тауна, единственного города на острове. Забрать Сару с собой не представляется возможным – при попытке войти в город меня просто телепортируют за ворота.

13 августа 2010 года, 4:16
Наконец-то открыл секретный выход из Харбор-Тауна, ведущий прямо наружу. Теперь можно заманить Сару в город – и, хм, продать в бордель?

13 августа 2010 года, 21:37
Конечно же, новые квестовые варианты мне не открылись – игра по-прежнему думает, что девушка осталась в заброшенной избушке. Но не зря же я ее сюда тащил? Попробую спровоцировать драку.

Тут (для незнакомых с игрой) заметим две важные вещи. Во-первых, NPC считают агрессией даже просто взятое наизготовку оружие; во-вторых, люди в Risen обычно не убивают друг друга до смерти, а просто оглушают, забирая с бесчувственного тела деньги или оружие. И здесь все более-менее по-честному – если, скажем, воин Ордена, победив героя, может отнять у него меч, то и герой, одолев воина, может утащить у того практически все, включая ту самую алебарду, которой он сражался.

ПРОТИВНИК САРЫ ПЕРИОДИЧЕСКИ ПРИЗЫВАЕТ ЕЕ «СРАЖАТЬСЯ, КАК МУЖЧИНА».

Итак, достаю клинок и начинаю капать на мозги инквизиторскому прихвостню. Тот вначале просит по-хорошему убрать оружие, но потом нервы не выдерживают и он бросается на меня. Я убегаю. Сара проявляет интерес к происходящему, но пока не вмешивается. К моему преследователю присоединяются другие воины. Наконец, воин все-таки настигает меня и оглушает.

И тут девушка переключает внимание на него. Игра опять начинает играть сама в себя – но, черт побери, как же классно это смотрится! Движения бойцов напоминают не тяжелую европейскую рыцарскую рубку, а скорее исторические гонконгские боевики вроде «Дома летающих кинжалов», тем паче что и сражаются соперники не на мечах – серп против алебарды. Вокруг тем временем собирается толпа, кто-то подбадривает дуэлянтов, кто-то недоумевает: «Что здесь происходит? Зачем они дерутся?», а противник Сары периодически призывает ее «сражаться, как мужчина». Наконец девушка заваливает здоровяка, забирает его алебарду и вооружается ей.

15 августа 2010 года, 00:18
Увы, хоть из города меня и послали с заданием к местному мафиозному дону, тот не рад меня видеть – возможно, виной тому мое монашеское облачение. Что ж, отправимся в монастырь – видимо, путь во вторую главу (в начале кото-

Слева: Худший меч в мире – залог победы… если удастся подсунуть его сопернику.

Внизу: Поединок на цветочном горшке – ризенский аналог «битвы в бамбуковых зарослях».

рой, собственно, и пропадает Сара) лежит через него.

Чтобы провести девушку в скит, мне пришлось спровоцировать охранника. К несчастью, он оказался в принципе неубиваемым, как и сама Сара. Теперь между этими двумя бессмертными завязалась бесконечная битва, и разнять их не представляется возможным. Что ж, заняться есть чем: я же еще преступление не раскрыл, да и ко вступлению в Орден готовиться надо.

15 августа 2010 года, 02:37

Детективный сюжетец тут довольно забавный, и был бы вполне уместен, скажем, в GTA (речь, вкратце, о переделе сфер влияния у наркоторговцев).

Решая магические головоломки в подземельях, нашел способ нейтрализовать Сару: если я начинаю левитировать или превращаюсь в наутилуса, она «ждет» (даже находясь далеко). Главное – при этом «обесточить» и ее соперника. Для этого подходит заклинание «Шутка» – отличная придумка разработчиков, позволяющая не только моментально отвлечь человека, но и улучшить с ним отношения, если ты его обидел (например, ограбил).

15 августа 2010 года, 18:14

Наконец-то меня посвятили в воины Ордена, и инквизитор дал задание, открывающее следующую главу. Увы, когда я завершил разговор с начальником, то нашел Сару мертвой! Видимо, в конце главы она обязательно погибает. Жаль. Хотя…

НЕМНОГО ПОМУЧИВШИСЬ, Я ПРЕВРАТИЛ САРУ В ЗОМБИ.

15 августа 2010 года, 19:00

Итак, немного помучившись, мне удалось превратить Сару в зомби. Я заставил ее ввязаться в бой с одним из монастырских наставников, Игнатием – так, чтобы они продолжали сражаться, пока инквизитор говорит ключевой диалог.

В результате в начале второй главы моя подружка оказалась «не жива не мертва». Она уронила алебарду, с нее, как с трупа, можно собрать все вещи, она, не дыша, стоит в «позе полугнома» (ноги на ширине плеч, прямые руки опущены под углом 45 градусов к корпусу), но при этом периодически блокирует удары Игнатия (который не перестает ее лупить) и даже отбивается в ответ (не нанося урона). Посмотреть на это чудо можно на YouTube, если набрать в строке поиска «Risen Zombie Sara».

Если на этом месте сохраниться, а потом загрузить игру, Сара будет мертва.

16 августа 2010 года, 00:43

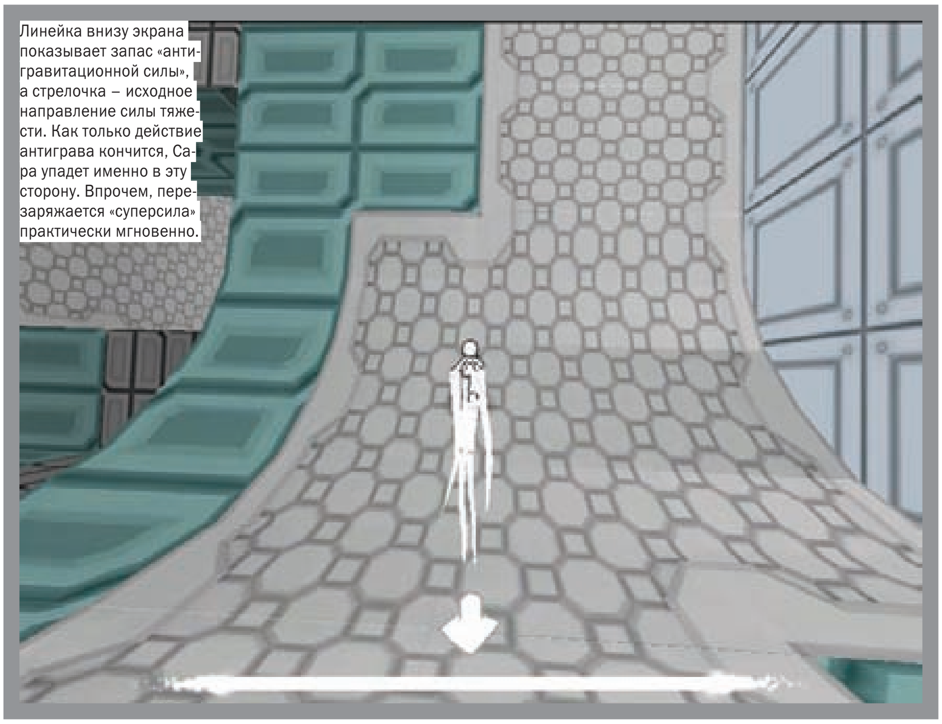
Оказалось, состояние моей спутницы в начале второй главы зависит от того, попросил ли я Яна отвести ее в безопасное место (помните, в самом начале?). Если перед беседой с инквизитором все-таки сбегать к Яну и поручить Сару ему, то она не умрет, а телепортируется. Да простят меня читатели, но я использовал дебаг-консоль, чтобы выяснить, куда попадает девушка, – оказалось, в домик на болоте, вокруг которого рыщут «опасные черви». Она по-прежнему отказывается идти со мной, если ее позвать прямым текстом, и по-прежнему готова защищать меня, если мне грозит опасность. Милая, милая Сара. **СИ**

Sarah’s Run: Escape from Capital Evil

17 августа 2010 года, 15:07

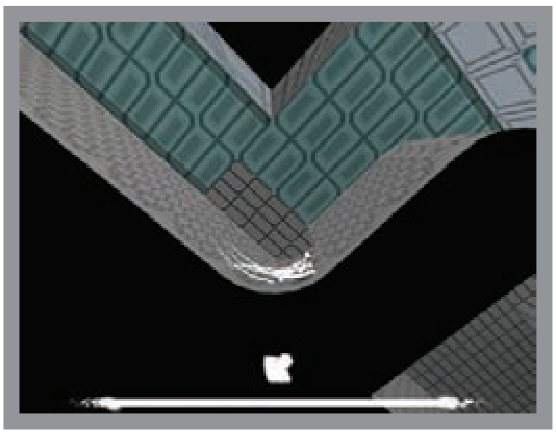
Закрывая тему Сар на сегодня, упомяну еще одну игру. На недавно открывшемся сайте IndieDB, «братском» ресурсе ModDB, посвященном проектам независимых разработчиков, я нашел интересную экшн-головоломку Sarah’s Run: Escape from Capital Evil, пока существующую только в онлайновой превью-версии (http://sarahsrun.sophiehoulden.com/preview/). Как легко понять из названия, героиню зовут Сарой – что, впрочем, неважно: пусть лаконично-функциональный дизайн и напоминает о Portal, сюжета под стать порталовскому… да и вообще хоть какого-нибудь здесь пока не наблюдается, хотя полное название и настраивает на революционный лад, и не зря! На первом уровне Sarah’s Run кажется обычным 3D-платформером, а вот на втором нам показывают главную фичу – возможность менять направление силы тяжести. Стоит нажать кнопку E, как Сара на некоторое время получит возможность взбегать на стены и даже потолки по специальным рампам. От «Принца Персии» отличие следующее: Сара не просто пренебрегает гравитацией, а меняет ее направление – то есть, встав на стену, она и падать будет перпендикулярно стене, а если в стене есть, скажем, открытая дверь, то героиня может туда просто провалиться. Коридоры превращаются в колодцы, пол меняется с потолком – пожалуй, аналогию с Portal можно продолжить: здесь тоже небольшая модификация законов физики глобально меняет наше восприятие игрового пространства.

В обширном портфолио Софи Хулден (Sophie Houlden), автора Sarah’s Run, есть и еще одна игра, использующая альтернативные законы тяготения: Boxgame (http://www.sophiehoulden.com/games/boxgame). Ее уровни выстроены на поверхности кубов и параллелепипедов, однако упасть за пределы кубика невозможно: когда персонаж пересекает ребро, вектор гравитации поворачивает вместе с ним на 90 градусов. Если это описание не создает у вас в голове четкую картину, взгляните на раскадровку, а еще лучше – просто посмотрите саму игру. **СИ**

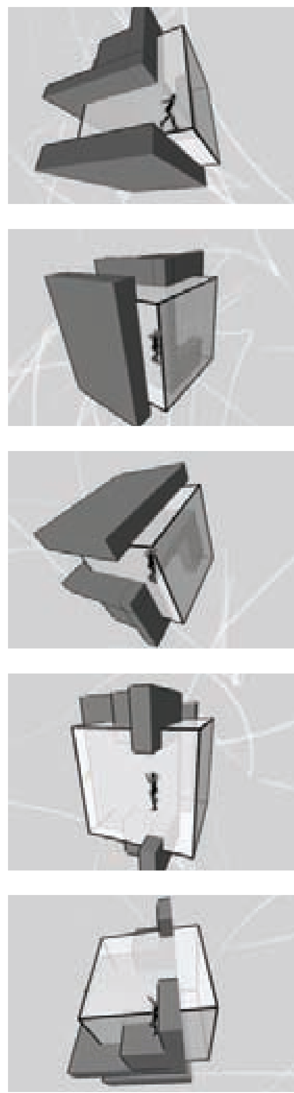


Линейка внизу экрана показывает запас «антигравитационной силы», а стрелочка – исходное направление силы тяжести. Как только действие антиграва кончится, Сара упадет именно в эту сторону. Впрочем, перезаряжается «суперсила» практически мгновенно.

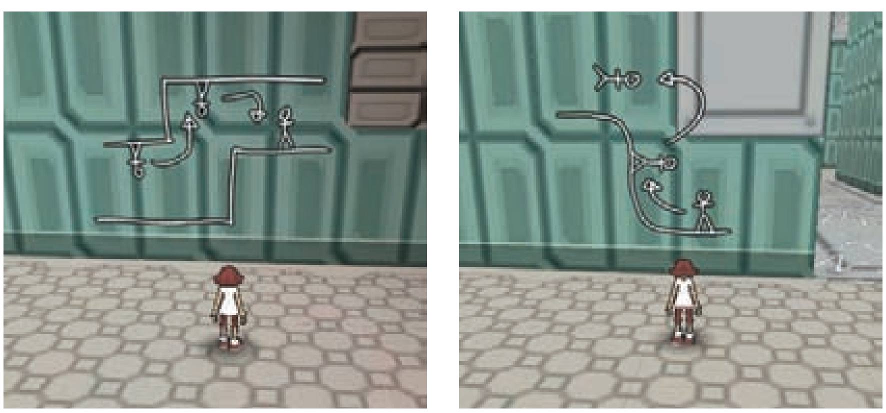
> СТОИТ НАЖАТЬ КНОПКУ E, КАК САРА НА НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ПОЛУЧИТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗБЕГАТЬ НА СТЕНЫ.



Раскадровка падения в Boxgame.



Sarah’s Run: пиктографические подсказки на стенах здесь тоже в стиле Portal.



Я + игра =

Дневники дневниками, но порой хочется рассказать и о том, чем та или иная игра может стать для тебя лично. Или не только для тебя...

Артём Шорохов

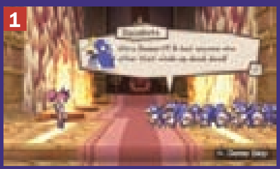
Prinny: Can I Really Be The Hero?

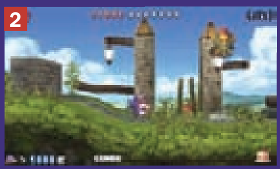
Хардкорный хардкор: Исповедь мазохиста

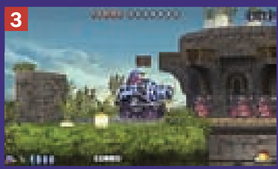
У пингвинов Принни жизнь непростая: со всех сторон притесняют, верхом на тебе без седла ездят, а никуда не денешься – грешен, обязан, должен. Так что когда дьволица Этночка вдруг возжелает на сладкое Ультрадесерт, волей-неволей нацепишь красный шарф героя-смертника и отправишься на верную погибель под сочувствующие взгляды дрожащих от ужаса собратьев в количестве 999 штук. Боятся бедолаги. И правильно делают – все они на очереди. Пингвины хрупки и смертны, геройский шарф неумолим и беспощаден. Что имеем? Тысячу ничего не стоящих пингвинячьих жизней, десять часов на всё про всё, шесть уровней с шестью боссами, охраняющими шесть ингредиентов Ультрадесерта. Шесть. Шесть. Шесть... А не справишься – Этночка разбираться не станет. Пингвины созданы, чтобы СТРАДАТЬ!

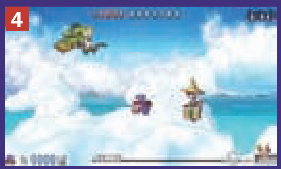
В общем, Prinny – это с любовью спроектированный и с любовью отстроенный платформенный ад, в который попадают души тех грешников, кто целиком осилил Super Mario Bros. Неважно насколько классно играешь, все равно будешь погибать. Раз за разом, шаг за шагом. Пока назубок не выучишь дорогу к до чекпойнта. И рано или поздно обязательно настанет тот неизбежный момент, когда уже хочется крикнуть: «Хватит! Я всё понял! Я больше не буду!» – вопрос лишь в том, насколько хватит знаменитого геймерского упрямства. На десять пингвинов? На двадцать? А может быть, на пятьдесят? Справился? Молодец! Вот тебе ещё задание, позаковыристей. И ещё. Ах ты фанат Disgaea? Страдай! Хочешь сыграть за Асаги? Страдай БОЛЬШЕ! Ещё кусочек сюжета? Ну, вы поняли. Эй, пингвин, тебе понравится!

ВСЕ ЛУЧШЕЕ – ПИНГВИНАМ!
БОЛЬ. МУКИ. СТРАДАНИЯ. ШАРФИК.

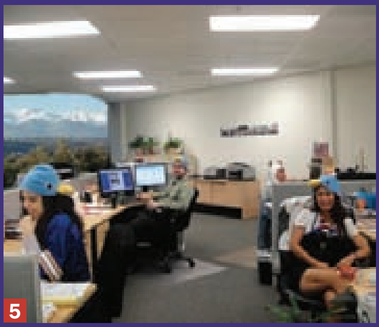

1


2


3


4

Ты помнишь, как всё начиналось, пингвин? Тебе было страшно, но ты верил в лучшее, ты находил пути. Но, ты знаешь... Все там будут, пингвин.

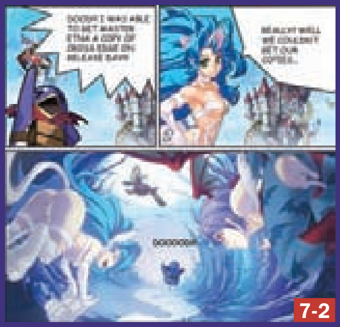

5

Ломая крошку PSP о колено, нет-нет да и задумаешься о том, что же за люди придумали столь очаровательную игру? Ответ перед вами. Берегись! ОНИ ДЕЛАЮТ СИКВЕЛ!

6

Примерещится же такое... Всё, всё! Принни нужен отпуск. Примерьте, пожалуйста этот красный красный шарфик? О-о! Как вам идёт! Дарю!

7-1


7-2

У Принни есть свой уютненький блог (www.prinnies.com/blog/), где они ленятся, спят и много-много страдают. А когда вдруг сыщется в их беспросветной жизни что-то хорошее (например релиз Cross Edge), они обязательно... Правильно! Будут страдать ещё больше! Уж милашка Этна за этим лично проследит!

Взгляд геймера

На экраны часто попадают фильмы, предназначенные (в том числе или в первую очередь) для геймеров. Мы смотрим их и делимся с вами впечатлениями. Кинокритики могут видеть в ленте больше или вообще другое, за их мнением идите, например, в Total DVD. А у нас – взгляд геймера.

Клэр появилась в третьем фильме на замену временно выбывшей Джилл. Да так и прижилась.

Крис встречает зрителей фильма ссылкой на роль Вентворта Миллера в сериале «Побег».

Артём Шорохов

Обитель зла

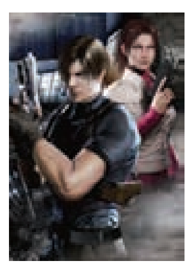
Когда одиннадцать лет назад Capcom всё-таки решилась на создание западного кинофильма по мотивам цикла Resident Evil, сценаристом был приглашён Джордж Ромеро, человек, знаменитый тем, что не только вернул зомби на большой экран, но и, по сути, сформировал всю современную зомби-мифологию. Иными словами, не будь Ромеро, не было бы и Resident Evil. И, тем не менее, близкий к тексту оригинальной игры сценарий зомби-классика, который годом раньше уже поработал над рекламной кампанией Biohazard 2, японцев не устроил – «просто не был достаточно хорош», по словам Ёсики Окамото. Так это или нет – сегодня мы едва ли узнаем. Быть может, создатели оригинальной игры всего лишь не смогли совладать с романтическими чувствами Криса и Джилл, внезапно вспыхнувшими на страницах текста. Так или иначе, какое-то время спустя родилась совершенно новая концепция: создать с нуля принципиально новый сюжет, который не сковывал бы ни одну из сторон, и преподнести его поклонникам видеоигры в качестве своего рода предыстории. Такой сценарий, устроивший все стороны, предложил автор и режиссёр первой успешной киноадаптации видеоигры (речь, конечно, о «Смертельной битве») Пол Андерсон. И родился проект Resident Evil: Ground Zero, впоследствии ставший целым сериалом, всякая новая часть которого не только не принесла убытков, но и стабильно зарабатывала больше предшествующей.

Был ли секрет успеха в озвученном выше подходе? Думаю, отчасти да. Всякая игра, в отличие от книги или комикса, чрезвычайно неподатливый для киноэкранизации материал. Почти невозможно надеяться на то, что воплощенный в целлулоиде (что уже само по себе едва ли реально) «готовый сюжет» вдруг волшебным образом превратится в удобоваримый фильм, а значит, неизбежно возникновение некой «альтернативной вселенной» – со своими условностями, своей логикой и, как следствие, новой мифологией. По сути, всё, что остаётся при подобном подходе – цепляться за персонажей. Наверное, поэтому большинство фанатских обсуждений любой появившейся на горизонте экранизации в девяти случаях из десяти сводятся к дебатам на тему «похож или не похож». И пускай красное платье Элис (вообще-то Алисы – фильм кишит отсылками к истории о Стране чудес, чего стоит только Красная королева в глубокой «норе» под

Джилл в «Жизни после смерти» показывается лишь мельком, но этот эпизод дорогого стоит для всех, кто прошёл RE5.

Японский взгляд

Симметричный ответ западному кино дали в Capcom, выпустив два года назад трёхмерный мультфильм «Обитель зла: Вырождение», пущенный на территории Японии в ограниченный прокат и вышедший впоследствии на DVD и Blu-ray по всему миру, в том числе и в нашей стране. «Вырождение» демонстрирует доскональное следование сюжетным канонам видеоигр (если коротко, продолжает историю Леона Кеннеди и Клэр Редфилд вскоре после уничтожения Раккун-Сити) и, как неизбежное следствие, не особенно хорошо воспринимается как самостоятельный продукт. Этот фильм – сугубо для фанатов оригинальных видеоигр. Тем и дорог.



Чужие против зомби

Тетралогия «Обитель зла» – редкий пример успешного сериального боевика, в котором ведущая роль отведена женщине. Сам Пол Андерсон сравнивает Миллу Йовович с Сигурни Уивер в киноцикле «Чужие». Контекст сравнения выглядит подозрительно точным: героиня поневоле, жуткие монстры, неожиданное родство с врагом и обретение через это неких сверхспособностей… О плагиате, впрочем, говорить не приходится: источник заимствований очевиден: игры Capcom.

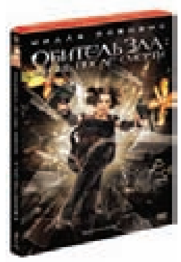
Вескера в четвёртом фильме сыграл новый актёр, Шон Робертс.

обычным с виду особняком на окраине Раккун-Сити) фанаты видят намёком на Аду Вонг, она – совершенно самостоятельная героиня, знакомство с которой, как ни крутись, приходится начинать с чистого листа. В случае с Resident Evil это не вызывает отторжения: сериалу не в новинку порождать новых главных героев. Милла Йовович же, со своей стороны, достаточно сильная актриса, чтобы вдохнуть в Элис жизнь. В итоге «Обитель зла», хоть и собрала немало критики в свой адрес (отчасти заслуженной, отчасти, как мне кажется, не очень), оказалась достаточно самостоятельной лентой, чтобы вызвать интерес и понимание со стороны простых кинозрителей, соскучившихся по зомби-муви. Для геймеров же фильм припас своего рода «второе дно» – множественные отсылки, цитаты и прочие свойские подмигивания Пола Андерсона, который, судя по результату, действительно хорошо разбирается в игровой вселенной и понимает, как она устроена. $102,4 млн сборов при более чем скромном бюджете в $33 млн подтвердили правильность взятого курса.

С тех пор сиквелы пошли один за другим, причём сценарием и продюсированием каждого Андерсон занимался лично. А вот от режиссёрских обязанностей уклонялся: сначала – переключившись на «Чужого против хищника», затем – на римейк «Смертельной гонки» (оба фильма успешны в прокате, оба получили сиквелы). Как следствие – киношная «Обитель зла» чрезвычайно разнородна: у разных режиссёров получались весьма разные фильмы. Фанатам игры, как правило, больше всего нравится первый – не повторяя ни одну из игр, он вполне вписывается в сюжетную структуру сериала Capcom. Второй принято критиковать – Александр Уитт довольно слабый на фоне Андерсона и Малкэя режиссёр; однако Сьенна Гиллори в роли Джилл Вэлентайн диво как хороша, а сценарий, пусть и неоднократно перекроенный во время съёмок (и оттого неровный и непоследовательный), охотней чем когда-либо заимствовал из видеоигр события и персонажей. Третий фильм – мой любимый. Наиболее профессионально снятый, собранный и увлекательный, он, по моему мнению, лучше всего подходит неподготовленному «просто» зрителю. Ну а зрителю-геймеру особенно интересно пересмотреть его сегодня, отметив неожиданное стилистическое сходство с «африканским» Resident Evil 5. В нём практически не осталось крупных сюжетных привязок к видеоиграм – он сам по себе, достраивает разросшуюся вселенную киноцикла. Тем не менее «геймерских примет» отнюдь не стало меньше, и это, наверное, единственная общая черта, объединяющая все фильмы цикла «Обитель зла».

В сентябре на экраны вышла новая, четвёртая часть эпопеи, у руля которой вновь встал Пол Андерсон, вслед за Capcom провозгласивший курс на блокбастерный экшн и взявший на вооружение камеры Sony Fusion, благодаря которым объёмная картинка в кинозале ощущается особенно хорошо (без всякого лукавства говорю это как человек, честно недолюбливающий стереоскопическое 3D). И этот новый фильм вновь оказался непохож на предыдущие – более дорогой, намного более красивый, при этом шумный и яркий, как подобает блокбастеру. И хотя его, как и три предыдущих, есть за что критиковать, выглядит он отлично – и уж точно стоит того, чтобы полюбоваться на мигом узнающихся монстров из Resident Evil 5, дождаться схватки с Вескером, оценить знакомые по прошлогодней игре сюжетные ходы и многочисленные визуальные приветы Андерсона зомби-играм современности. Всё же, пока на засилье геймерского кино посетовать не выйдет, а уж дорого и со вкусом снятого – и подавно. **СИ**

DVD:
с 7 октября
Blu-ray:
Февраль 2011 года
(в формате 3D)



Палач с топором – первый монстр киноцикла «Обитель зла», чьё происхождение никак не объяснено.

Зомби видоизменялись от фильма к фильму. В конце концов в кинозалы проникли быстрые и опасные маджини.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Художник: MadArtist

? Слышал, Epic Games продает какие-то футболки в качестве голосования насчёт судьбы одного из персонажей Gears of War. Не могли бы вы пояснить?

Все началось с трагической гибели одного из членов группы Маркуса Феникса и Доминика Сантьяго в начале самой первой игры сериала. Погибшего звали Энтони Кармайн, он никогда не снимал так и не уберегший его шлем-маску, и поэтому мы никогда не видели его лица. Во второй части герои встречаются с братом погибшего, Бенжамином, который, как вы понимаете, вскоре тоже находит свою смерть. В общем, гибель Кармайнов – своего рода традиция Gears of War (напоминает ситуацию с Кенни в мультсериале «Южный парк»). Ситуация сложилась такая, что игроки будто бы заранее предупреждены о том, какая судьба ждет двух оставшихся братьев. Видимо поэтому создатель Gears, Клифф Блежински, подогрел интригу, предоставив фанатам самим решать, останется третий (старший и самый внушительный на вид) Кармайн в живых или нет. Учет «голосов» велся по проданным на Comic-Con и через интернет-магазины футболкам с надписями «Carmine Must Die» (красная) и «Save Carmine» (черная), а также по их копиям, в которые за символическую плату можно было нарядить своего аватара в сети Xbox Live. По информации на время подготовки номера, лидировала черная футболка, но мы пока не можем быть уверены, что ситуация не изменится за оставшиеся несколько дней. Удачи тебе, Клейтон!

? Видео в HD это прекрасно, но как быть с теми, у кого по-прежнему PS2 или же «под рукой» только DVD-плеер? Здесь, полагаю, тоже надо постараться и HD-раздел сделать запускаемым из основного меню в случае его просмотра на ПК, X360, PS3. Может, вы так и хотите, не знаю. Но было бы очень хорошо, такой себе универсальный диск получился бы.

Дисковый видеожурнал Level UP с первого же номера запускается и на ПК (как посредством удобной встроенной оболочки, так и «вручную»), и на обеих HD-консолях. Да и большинство современных DVD-плееров «понимают» эти видеофайлы и без проблем показывают их, на лету уменьшая до стандартного разрешения SD. Что касается PS2... Увы, мы не можем вечно цепляться за устаревшие форматы. Как-никак на дворе осень 2010 года.

? У нас возник вопрос по поводу коллекционного издания Gran Turismo 5. Будет ли оно продаваться в России, и если да, то будет ли идентично европейскому?

На наш запрос в Sony ответили, что в России обязательно будут продаваться оба «привилегированных» издания (Collector's Edition и Signature Edition), а их наполнение окажется полностью идентичным европейским вариантам. Иными словами, есть все основания надеяться, что помимо красивых книг, кожаных бумажников, брелоков и реплик Mercedes-Benz SLS AMG в российских коробках все-таки найдется место для спецкарточек на участие в отборочных соревнованиях по своей стране (Россия уже названа в общем списке). А значит, у каждого совершеннолетнего фаната игры есть шанс выиграть настоящий Mercedes-Benz SLS AMG. **СИ**

Вопросы, которые вас волнуют... Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**
Твитами – на **@stranaigr**
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**
Отвечаем с удовольствием!

Художник: Xatchett

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх

Mafia 2

Игра, которую все ждали так долго, наконец увидела свет. Сиквел получился во многом противоречивым, однако умалять достоинств продолжения ни в коем случае нельзя. Об особенностях игры, игровых моментах и личных ощущениях мы расскажем в нашем обзоре. Комментирует Mafia 2 и дает собственную субъективную оценку главный редактор видеожурнала «Level UP» Евгений Попов.

IDDQD

Пилотный выпуск новой ретро-программы, приготовленный специально для читателей журнала «PC Игры». Ведущие вспоминают былые годы и ностальгируют напропалую.

ПрофиТролли

Новая дискуссионная программа. Андрей Михайлюк, бывший редактор журнала «Железо» спорит с Константином Говоруном о будущем физических носителей информации.

Железо

Высокие частоты, запах горелого текстолита, самое новое и интересное железо в нашей программе о высоких технологиях и о всем том, что смело можно назвать мечтой геймера.

Lara Croft and the Guardian of Light

Потрясающий образ воплощенный на экране Анжелиной Джоли снова волнует сердца игроков всего мира. Закиров в восхищении.

Хунта

Самая спорная и обсуждаемая программа журнала «Level UP». Володя обращается к читателям, делится соображениями и рубит собственную правду-матку без купюр.

Релизы

Во что играть в октябре

1 октября

FIFA 11 (PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)

Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon (DS)

Tom Clancy's HAWX 2

8 октября

Castlevania: Lords of Shadow (PS3, Xbox 360)

Enslaved: Odyssey to the West (PS3, Xbox 360)

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS)

12 октября

Arcania: Gothic 4 (PC)

15 октября

Ivy the Kiwi? (Wii, DS)

Lost Planet 2 (PC)

Medal of Honor (PC, PS3, Xbox 360)

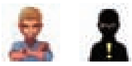
22 октября

DJ Hero 2 (PS3, Xbox 360, Wii)

EA Sports MMA (PS3, Xbox 360)

Fallout: New Vegas (PC, PS3, Xbox 360)

Harvest Moon: Frantic Farming (DS)



Professor Layton and the Lost Future (DS)

Sengoku Basara: Samurai Heroes (PS3, Wii)

The Fight: Lights Out (PS3)

Vanquish (PS3, Xbox 360)

24 октября

God Eater Burst (PSP)

29 октября

BlazBlue: Continuum Shift (PS3, Xbox 360)

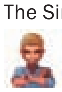
Gray Matter (PC, Xbox 360)

Rock Band 3 (PS3, Xbox 360, Wii, DS)

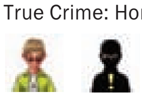
Star Wars: The Force Unleashed II (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS)

Super Scribblenauts (DS)

The Sims 3 (PS3, Xbox 360, Wii, DS)

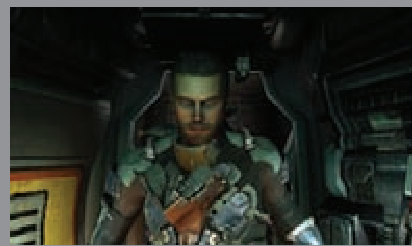


True Crime: Hong Kong (PC, PS3, Xbox 360)

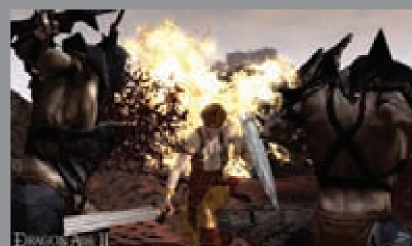


В ПЕРСПЕКТИВЕ

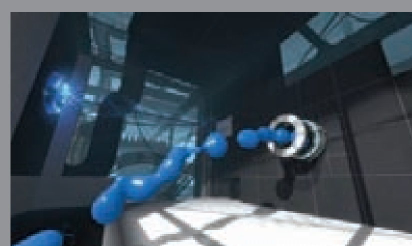
25 января 2011 года
Dead Space 2 (PC, PS3, Xbox 360)



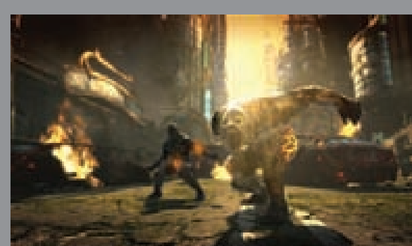
1 февраля 2011 года
Dragon Age 2 (PC, PS3, Xbox 360)



9 февраля 2011 года
Portal 2 (PC, PS3, Xbox 360)



22 февраля 2011 года
Bulletstorm (PC, PS3, Xbox 360)



8 апреля 2011 года
Gears of War 3 (Xbox 360)

В продаже с 20 октября

Анонс

В следующем номере...

НА ПОЛКАХ

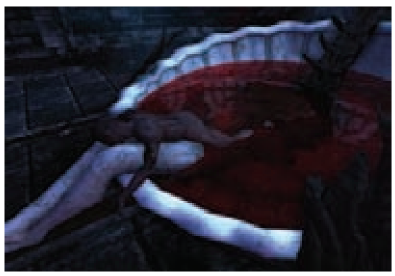
Spider-Man: Shattered Dimensions (PS3, Xbox 360, PC)

И умный, и красивый? Разорвись!

РЕЦЕНЗИЯ

Amnesia: Dark Descent (PC)

Проблемы с памятью на этот раз у разработчиков: они забыли, что уже делали эту игру трижды, только называлась она тогда Penumbra.



РЕЦЕНЗИЯ

Demolition Company (PC)

От создателей Farming Simulator и Mental Repairs, Inc.: сносная игра о гениях кувалды и отбойного молотка. Настоящее швейцарское качество!

НА ГОРИЗОНТЕ

Radiant Historia (DS)

Пока в Capcom готовят квест с экскурсиями в прошлое (Ghost Trick), в Atlus тоже увлеклись путешествиями во времени и трудятся над RPG.

РЕПОРТАЖ

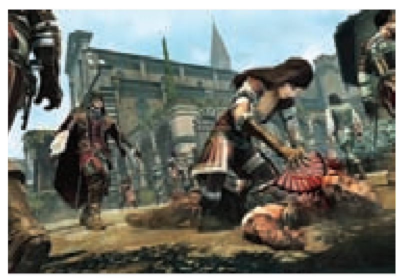
Tokyo Game Show 2010

Какие сюрпризы припасли создатели Marvel vs. Capcom 3? Чем вдохновлялся Фумито Уэда, придумывая The Last Guardian? Наша миссия – узнать все!

НА ГОРИЗОНТЕ

Assassin's Creed: Brotherhood (PS3, Xbox 360, PC

Вот-вот продолжение саги об Эцио появится в магазинах. Чтобы скрасить ожидание, мы едем в гости к продюсерам!



СПЕЦ

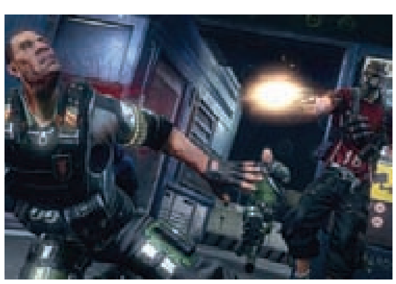
PlayStation Move

Изучаем новый контроллер Sony и делимся впечатлениями.

ИНТЕРВЬЮ

Brink (PS3, Xbox 360, PC)

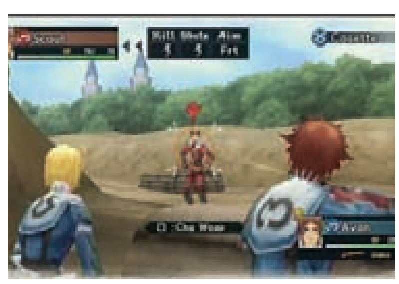
Представители Bethesda отвечают на вопросы «СИ» о новом шутере.



НА ПОЛКАХ

Valkyria Chronicles 2 (PSP)

«Карманное» продолжение необычной тактической RPG для PS3: рыцарей и магов заменили на снайперов и шоктруперов.



В продаже с 20 октября

Анонс

В следующем номере…

НА ПОЛКАХ

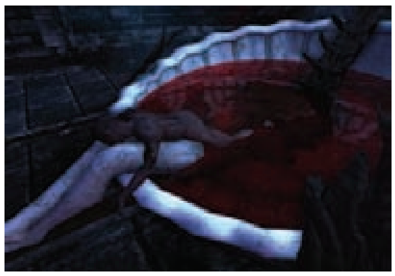
Spider-Man: Shattered Dimensions (PS3, Xbox 360, PC)

И умный, и красивый? Разорвись!

РЕЦЕНЗИЯ

Amnesia: Dark Descent (PC)

Проблемы с памятью на этот раз у разработчиков: они забыли, что уже делали эту игру трижды, только называлась она тогда Penumbra.



РЕЦЕНЗИЯ

Demolition Company (PC)

От создателей Farming Simulator и Mental Repairs, Inc.: сносная игра о гениях кувалды и отбойного молотка. Настоящее швейцарское качество!

НА ГОРИЗОНТЕ

Radiant Historia (DS)

Пока в Capcom готовят квест с экскурсиями в прошлое (Ghost Trick), в Atlus тоже увлеклись путешествиями во времени и трудятся над RPG.

РЕПОРТАЖ

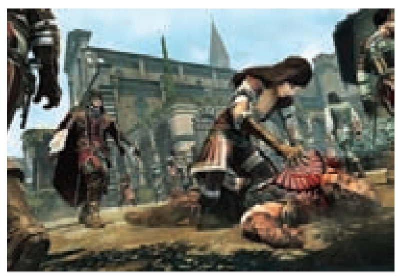
Tokyo Game Show 2010

Какие сюрпризы припасли создатели Marvel vs. Capcom 3? Чем вдохновлялся Фумито Уэда, придумывая The Last Guardian? Наша миссия – узнать все!

НА ГОРИЗОНТЕ

Assassin's Creed: Brotherhood (PS3, Xbox 360, PC

Вот-вот продолжение саги об Эцио появится в магазинах. Чтобы скрасить ожидание, мы едем в гости к продюсерам!



СПЕЦ

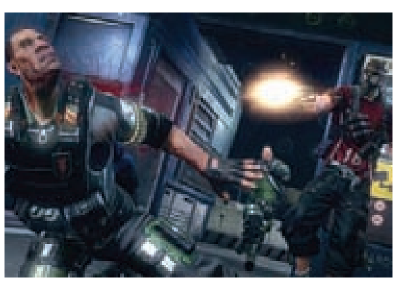
PlayStation Move

Изучаем новый контроллер Sony и делимся впечатлениями.

ИНТЕРВЬЮ

Brink (PS3, Xbox 360, PC)

Представители Bethesda отвечают на вопросы «СИ» о новом шутере.



НА ПОЛКАХ

Valkyria Chronicles 2 (PSP)

«Карманное» продолжение необычной тактической RPG для PS3: рыцарей и магов заменили на снайперов и шок-труперов.